2

ALLAGAMENTO

ADRIANO CECCONI

progetto mortale

librinostri

Prima edizione: Roma, 2007
© 2007, Adriano Cecconi per il testo
© 2007, Massimiliano Amadesi per le illustrazioni
2007, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org
Progetto grafico della copertina Dragan10

ALLAGAMENTO

CECCONI ADRIANO

Illustrato da Massimiliano Amadesi

“Progetto Mortale”

FOGLIO DEL PERSONAGGIO

Energia	Danno	Protezione	Intelligenza	Combattività	Resistenza	Abilità

Abilità

Nome	*Valore (*num.)*
Salto	
Arrampicata	
Vista	
Luce	
Adattabilità	
Sicurezza	
Doppio Attacco	
Agilità (*)	
Forza (*)	
Fiato	
Recupero (*)	

Fobie

Idrofobia	
Aracnofobia	
Vertigini	
Paura del buio	
Paura dei cadaveri	
Bibliofobia	
Electrofobia	
Pirofobia	

CODICI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										

ZAINO ( )

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

MANI

CHIAVI

TASCA

Ultimo Paragrafo:

NOTE

SCHEDA DEI COMBATTIMENTI

Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**
Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**
Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**
Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**
Danno: **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**	**Danno:** **Protezione:** **Combattività:** **Resistenza:** **Energia:**

PROLOGO

Ti svegli in una prigione oscura, completamente disorientato e con una strana casacca addosso.
Non ricordi affatto chi sei: probabilmente hai perso la memoria. Strani segni di torture sono presenti sul tuo corpo, ma non hai la più pallida idea di chi può averteli provocati.
La cosa più angosciante è che non riesci a dare risposta a diverse domande; inoltre, un cellulare trovato nella tasca dei tuoi pantaloni ed una strana sigla della quale ignori il significato aumentano le tue preoccupazioni.
Dopo essere uscito dalla cella in cui eri rinchiuso, ti sei trovato a vagare per una prigione piena di insidie: porte chiuse, inquietanti indizi, mostri ed altri prigionieri proprio come te hanno reso complicato il tuo cammino.
Inoltre, le sporadiche apparizioni di una strana ragazza di nome Tishen ti hanno reso ancora più insicuro. Non sai ancora di chi fidarti, ma hai potuto renderti conto che c'è qualcosa di estremamente pericoloso che si aggira in questa prigione: forse ha a che fare con la sigla S.R.M., ma ancora non sei in grado di dare una risposta ai numerosi interrogativi che ti sei posto.
Dopo aver raccolto alcune chiavi e diversi oggetti, hai finalmente raggiunto il portale d'uscita
Tuttavia, il tuo cammino è ancora lungo e pieno di insidie: a quanto pare, devi riuscire ad arrivare in una strana stanza, chiamata "Stanza terminale".
Probabilmente è li che scoprirai la tua identità e recupererai la memoria, ma da quello che hai potuto capire arrivarci sarà estremamente arduo.
Non puoi assolutamente mollare: la tua salvezza dipende esclusivamente da te.

Caratteristiche del personaggio

Energia: rappresenta la vitalità del giocatore: quando l'Energia giunge a 0, il giocatore muore e l'avventura finisce. Può aumentare in seguito all'utilizzo di pozioni rivitalizzanti o di cibo.
Abilità: è una capacità del personaggio di compiere un'azione. All'inizio della partita il personaggio non ha nessuna Abilità, e nel corso dell'avventura può acquisirle o perderle. Le quantità delle abilità possedute sono indicate da un numero o da una crocetta (i dati andranno aggiornati ad ogni acquisto/perdita), e saranno spiegate più dettagliatamente nel paragrafo "Abilità".
Combattività: è la capacità di essere pericoloso in un combattimento. Questa caratteristica rientra direttamente nei combattimenti, ma rappresenta anche un requisito per la raccolta di alcuni oggetti. Il valore di Combattività può aumentare o diminuire (troverete le indicazioni di paragrafo in paragrafo).
Intelligenza: rappresenta la capacità di un giocatore di pensare velocemente e risolvere problemi. Questa caratteristica non rientra nei combattimenti, ma rappresenta un requisito per alcune azioni, allo stesso modo della Combattività.
Fobia: rappresenta il grado di paura di un giocatore; si acquisisce in certe situazioni all'interno dell'avventura, e può essere curata in altre particolari situazioni. In linea generale, ogni fobia dà conseguenze negative. Più il numero di fobie è alto, più il giocatore avrà difficoltà a cavarsela.
Protezione: rappresenta la tipologia di protezione utilizzata (corazza o altro). Le armature non sono cumulabili.
Danno: rappresenta la capacità di ferire un nemico. Viene indicato con numeri e lettere: ad esempio, 2D+1 significa "tira 2 dadi ed aggiungi 1 al punteggio uscito". L'entità del Danno

può aumentare o diminuire durante l'avventura. Il Danno di base, cioè senza armi, è sempre 1D-3.
Resistenza: rappresenta la destrezza nell'evitare un attacco; è una caratteristica da utilizzare esclusivamente nei combattimenti.

Se hai appena terminato il primo libro della serie "Progetto Mortale", il tuo equipaggiamento e le tue caratteristiche *rimangono invariati*. Dovrai solo ricopiare i dati presenti nella Scheda del Personaggio (*ad eccezione della griglia dei codici*) e sarai pronto a proseguire l'avventura.

Se invece inizi a giocare la serie da questo libro, i tuoi valori di partenza sono i seguenti:
Energia: 20
Abilità: 0
Combattività: 2
Intelligenza: 6
Fobia: 0
Protezione: 0
Danno: 1D-3
Resistenza: 3.
Questi valori possono aumentare senza limiti nel corso dell'avventura. Da qui in avanti, ogni singola variazione dipenderà da te!

Combattimenti

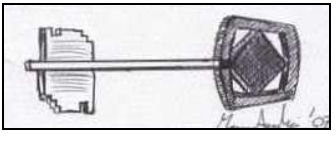
Durante l'avventura potrai affrontare diversi scontri, combattendo contro uno o più avversari.
Quando ti troverai a dover affrontare un nemico, vi infliggerete a vicenda i danni da combattimento contemporaneamente, finché uno dei due non morirà.
In uno scontro è possibile fuggire prima che esso inizi, e solo se specificato nel testo: è quindi necessario valutare bene se affrontare o meno un scontro prima che esso abbia inizio.
Un combattimento di base è molto semplice, e si divide in vari scontri. Ogni scontro comprende due fasi: fase di colpo e fase di danno.
Fase di colpo: serve per capire se l'avversario è stato colpito o meno. Ogni giocatore tira un dado, ed aggiunge al numero ottenuto la propria Combattività. Il risultato è chiamato "Capacità offensiva". Questo valore va confrontato con il valore di Resistenza dell'avversario: se la Capacità offensiva è più alta della Resistenza il colpo va a segno, se invece la Capacità offensiva è uguale o inferiore alla Resistenza l'attacco fallisce.
Fase di danno: serve a calcolare l'entità del danno se il colpo va a segno. Per calcolare il danno, si utilizza il valore che, in quel momento, il giocatore o il nemico possiede, e si sottrae dal risultato ottenuto con il lancio di dadi il valore di Protezione, se presente.

In ciascuno degli scontri di un combattimento, entrambi i giocatori hanno la possibilità di infliggere Danno, anche se moriranno subito dopo: ciò significa che se con un colpo uccidi il tuo avversario, lui effettuerà comunque il suo attacco, e se questo andrà a segno ti colpirà ugualmente (in pratica, i due attacchi avvengono simultaneamente, e solo dopo avviene un'eventuale morte).

Il possesso o meno di armi non influisce direttamente sul combattimento, ma indirettamente sul Danno provocato.
Se hai già concluso il primo libro, probabilmente possiedi già una o più armi: puoi mantenerle ed utilizzarle anche in questa partita. Se invece non hai giocato al primo libro non possiedi alcuna arma, quindi il Danno che puoi infliggere è molto basso (1D-3).
In caso di combattimenti multipli, verrà specificato di volta in volta se i nemici andranno affrontati contemporaneamente; se cosi' fosse, si subirà più di un attacco ogni turno, mentre invece tu potrai colpire solo uno dei nemici (a scelta).

Requisiti

Nel corso del librogame troverai diverse armi e ti troverai ad affrontare situazioni differenti. Tuttavia, non sempre potrai prendere o effettuare quanto richiesto, in quanto alcuni oggetti, alcune armi e alcune azioni richiedono determinati requisiti.
Le caratteristiche necessarie per tutto ciò sono la Combattività, l'Intelligenza e le Abilità: più alti sono questi valori, meglio riuscirai a cavartela nelle varie situazioni.
Armi ed oggetti richiedono requisiti di Combattività, mentre azioni, enigmi e ragionamenti richiedono requisiti di Intelligenza e Abilità.
Se vengono richiesti due o più requisiti contemporaneamente, questi devono essere posseduti tutti: in caso contrario sarà impossibile effettuare l'azione indicata.



Abilità

Le Abilità generali del personaggio per questa avventura sono qui di seguito descritte:

- *Salto:* potrai effettuare salti più lunghi.
- *Arrampicata:* potrai salire su pareti rocciose.
- *Vista:* potrai vedere meglio in condizioni difficili.
- *Luce:* potrai resistere a forti illuminazioni.
- *Adattabilità:* potrai adattarvi ad ambienti estremi e a condizioni difficili.
- *Sicurezza:* potrai capire se fidarti o meno di qualcuno o di qualcosa.
- *Doppio attacco:* potrai tenere due armi in mano ed effettuare un doppio Danno (nel caso di nemici multipli, potrai indirizzare a scelta ognuno dei 2 danni).
- *Agilità:* consente di ridurre di un punto il Danno causato dal nemico in un turno. Ci sono vari livelli di agilità; ad esempio, "Agilità 1" consente di diminuire il Danno di 1 punto, "Agilità 2" consente di diminuire il Danno di 2 punti, e così via. Ogni volta che acquisisci 1 punto di Agilità, esso va a sommarsi all'Agilità che già possiedi.
- *Forza:* consente di effettuare sforzi di diverso tipo. Anche qui l'abilità è crescente, nel senso che ci sono vari livelli (Forza 1, Forza 2, ecc).
- *Fiato:* potrai trattenere il fiato più a lungo del normale.
- *Recupero:* consente di guarire da una fobia a scelta, e può essere usata quando si vuole senza che il testo lo specifichi. Ci sono vari livelli: Recupero 1, Recupero 2, ecc. Ogni volta che si utilizza questa abilità occorre diminuire di un punto il totale di Recupero che possiedi.

Esistono due tipi di Abilità: numeriche e non numeriche.
Le Abilità numeriche sono tre: *Agilità*, *Forza* e *Recupero*. Queste Abilità possono assumere un valore superiore a 1 nel caso vengano acquisite più volte: il valore numerico va segnato nella scheda del personaggio e va aggiornato di volta in volta.
Le Abilità non numeriche sono tutte le rimanenti: se possedute, devono essere indicate con una crocetta nel foglio del personaggio.
Le modalità di acquisizione delle abilità saranno descritte di paragrafo in paragrafo.
Quando un'Abilità viene persa, se si tratta di un'Abilità non numerica è necessario cancellare la relativa crocetta dal foglio del personaggio, mentre se si tratta di un'Abilità numerica devi togliere 1 punto al totale posseduto per quell'Abilità.
Se perdi un punto di un'Abilità che non possiedi, quell'Abilità non potrà assumere segno negativo, quindi devi cancellare il punto da un'altra Abilità a tua scelta. Nel caso estremo in cui non possiedi Abilità e ne devi perdere una a tua scelta, non perdi nulla).
Le tre Abilità numeriche (*Agilità*, *Forza* e *Recupero*), se trovate due o più volte, sono cumulabili (ad esempio, se acquisisci l'Abilità *Forza* in 3 situazioni diverse, possiedi Abilità *Forza* pari a 3), e rimangono come Abilità finché il valore non scende a 0.
Il punteggio globale di Abilità da segnare nel foglio del personaggio è pari al numero totale di Abilità possedute. In questo conteggio, le Abilità numeriche valgono sempre 1. Ad esempio: se acquisisci 3 punti di Abilità *Forza*, valgono come una sola Abilità; se ne perdi 2, l'Abilità scende a 1 e rimane comunque. Se una delle Abilità numeriche scende a 0, viene persa.
Le Abilità acquisite nella precedente avventura non subiscono alcuna variazione.

Fobie

Durante l'avventura potrai subire dei traumi che possono causarti qualche fobia.
Le fobie sono sempre permanenti, a meno che non vengano curate.
Di seguito si indicano le 8 fobie possibili, come si subiscono e come si curano:

- *idrofobia:* paura dell'acqua. Le acque che troverai nell'avventura possono rappresentare una fonte benevola, ma se sarai morso da un Kitran acquisirai questa paura e non riuscirai più ad avere contatti con l'acqua. Guarigione: bere una pozione di Kitran.
- *aracnofobia:* paura dei ragni e delle ragnatele. Si acquisisce se si viene spaventati da un ragno nel corso dell'avventura. Guarigione: bere siero viola.
- *vertigini:* paura delle grandi altezze; non ci si potrà più arrampicare, né attraversare baratri e ponti. Si acquisisce se si subiscono più di 5 Danni in condizioni di "altezza", e in ogni altra situazione specificata nel testo. Guarigione: possedere la formula magica *Vertigini*.
- *paura del buio:* si acquisisce se una Creatura del buio infligge 10 o più Danni. Non si può più entrare in stanze buie. Guarigione: possedere un medaglione nero, oppure possedere la formula magica *Buio*.
- *paura dei cadaveri:* si acquisisce se si tocca un cadavere mummificato. Non si possono più toccare cadaveri. Guarigione: bere l'Elisir della vita.
- *bibliofobia:* paura dei libri; non si possono più leggere libri, né utilizzare formule magiche di guarigione. Si acquisisce se si viene colpiti dall'incantesimo di lettura. Guarigione: subire una scossa elettrica.

- *electrofobia:* paura dell'elettricità. Si acquisisce se si prende una scossa elettrica. La Combattività scende a 1 (ma conservi la tua arma) e perdi un'abilità a tua scelta. Non si può far nulla per impedire questi due effetti. A parte l'utilizzo dell'Abilità *Recupero*, non si conoscono altri modi per guarire da questa fobia.
- *pirofobia:* paura del fuoco. Non ci si può avvicinare al fuoco. Si acquisisce se si viene bruciati. Guarigione: possedere la formula magica *Pirofobia*.

Se in qualsiasi momento un giocatore possiede tutte e 8 le fobie, muore.
Se vieni colpito da una Fobia che già possiedi, non devi annotare niente sul foglio del personaggio.
Le fobie acquisite nella precedente partita vanno mantenute.

Armi

Ogni volta che trovi un'arma, puoi scegliere se prenderla o meno. Ciascuna arma ha proprie caratteristiche di Danno che saranno specificate di volta in volta. Alcune armi possono essere prese ed utilizzate solo se si possiedono determinati requisiti, che verranno indicati nei paragrafi corrispondenti.
Se rimani senza arma, il Danno torna ad essere quello di partenza, cioè 1D-3.
L'abilità *Doppio Attacco* consente di portare due armi (ognuna col proprio valore di Danno) ed usarle entrambe. Se non possiedi questa Abilità e trovi una seconda arma, per prenderla devi *necessariamente* abbandonare quella in tuo possesso, tranne nei casi in cui è indicato esplicitamente. Se perdi tale Abilità dopo aver preso un'arma, puoi acquisirla nuovamente nei casi indicati senza privarti di tale arma.
Le armi trovate nel primo libro non subiscono variazioni.

Oggetti

Nel corso dell'avventura puoi portare tre oggetti: due in mano ed uno in tasca.
Ogni volta che trovi un altro oggetto devi scegliere se prenderlo o meno: se possiedi già tre oggetti, devi scegliere se lasciarlo dov'è o prenderlo lo stesso: in questo secondo caso, dovrai necessariamente rinunciare ad uno degli oggetti che già porti.
La tasca è in grado di portare un solo oggetto.
Si può portare solo un'arma alla volta; due armi possono essere portate solo se si possiede l'Abilità *Doppio attacco*, e se questa Abilità viene persa bisogna immediatamente gettare via una delle due armi.
Nel corso dell'avventura potrai anche trovare zaini ed altri contenitori: questi non contano come un oggetto (non si portano con le mani), e possono a loro volta contenere altri oggetti. Tuttavia possedere uno zaino potrebbe comportare una riduzione di qualche caratteristica. Ogni volta che li troverai, ti verrà specificata la capienza (quantità di oggetti che possono contenere) e quali/quante caratteristiche perderai se sceglierai di tenerli. E' bene annotare questi effetti negativi, perché se deciderai di cambiare zaino dovrai cancellarli ed annotare gli eventuali altri effetti negativi che ti verranno specificati nei relativi paragrafi.
Cibo o pozioni rivitalizzanti, contano come un oggetto. Quando troverai una razione di cibo, ti verranno indicati i punti di Energia che recupererai se la mangi. E' possibile mangiare cibo ogni volta che si vuole, oppure conservarlo per utilizzarlo in caso di bisogno.
Oggetti e zaini trovati nella precedente avventura non subiscono variazioni.

La Scheda di Allagamento

In questo librogame ti verrà richiesto l'uso della Scheda di Allagamento. Questa scheda è formata da una tabella, che dovrà essere compilata dall'alto in basso. Ad ogni paragrafo che leggerai (quindi *prima di leggere il testo del paragrafo stesso*), dovrai mettere una crocetta in questa scheda, e solo dopo averlo fatto puoi leggere il paragrafo. Quando anche l'ultima casella in basso a destra sarà segnata, l'intero luogo sarà sommerso dall'acqua, e morirai annegato. Le crocette andranno messe *obbligatoriamente* ad ogni paragrafo letto, tranne nei casi in cui viene chiaramente specificato il contrario.

Utilizzo della Scheda di Allagamento:
I numeri a sinistra rappresentano le righe della tabella: in qualche occasione ti verrà chiesto di controllare se una riga è completa o meno. Una riga risulta completa solo se è piena di crocette.
Durante l'allagamento, ci sono tre situazioni in cui ti puoi trovare:
- non allagamento: è la condizione normale. L'ambiente è perfettamente asciutto.
- allagamento parziale: è la condizione che si verifica quando, in una stanza o un corridoio, l'acqua arriva a livello dello stomaco. In questa situazione, ci sono delle regole speciali che riguardano diversi dettagli: combattimenti (vista la scarsa mobilità non si può fuggire durante uno scontro), Agilità (l'Agilità è estremamente ridotta, e nei vari casi verrà spiegato come), oggetti (solo alcuni di essi potranno essere presi; i fogli di carta e le pergamene diventano illeggibili) e cibo (non è più commestibile).
- allagamento totale: è la condizione che si verifica quando, in una stanza o corridoio, l'acqua arriva a livello del soffitto; in

questa condizione un ambiente è percorribile solo in apnea (sarà specificato più avanti). Se ci si trova in questa condizione, si muore affogati: è quindi opportuno, quando l'allagamento totale è prossimo, spostarsi al più presto verso un punto più alto per non annegare.
Per stabilire in quale situazione ci si trova, si usa la tabella.
Alla destra della Scheda di Allagamento sono indicati dei numeri: essi rappresentano il numero della stanza che viene interessata da un cambiamento quando la riga corrispondente viene riempita con l'ultima crocetta. Facciamo un esempio: se completi l'ottava riga, nel momento in cui metti l'ultima crocetta la Stanza 9 subisce un cambiamento; se invece completi la sesta riga, nessuna stanza subisce un cambiamento. "Cambiamento" significa che una stanza o un corridoio passano da una condizione all'altra (quindi da "non allagamento" ad "allagamento parziale", oppure da "allagamento parziale" ad "allagamento totale").
Il procedimento è estremamente semplice e varia in relazione a dove ti trovi.

Procedimento nelle stanze: quando si completa una riga con l'ultima crocetta, occorre osservare i numeri a destra, se presenti: se ti trovi in una stanza corrispondente ad uno di quei numeri devi andare al paragrafo indicato a destra. Ad esempio: se completi la diciottesima riga, non ci saranno particolari conseguenze e puoi continuare a leggere; se completi la ventesima riga e ti trovi nella Stanza 11, non ci saranno particolari conseguenze e puoi continuare a leggere; se invece completi la decima riga e ti trovi nella Stanza 9, devi andare subito al paragrafo 399. Questo procedimento di osservazione deve essere seguito *esclusivamente* quando si completa una riga ed *esclusivamente* se ti trovi in una stanza corrispondente ad uno dei numeri a destra. Ad esempio, se ti trovi nella Stanza 16 e la tredicesima riga è piena di crocette solo a metà,

puoi continuare a giocare normalmente: se riesci ad uscire dalla stanza prima che la riga sia completa non ci saranno conseguenze; se invece dopo 5 paragrafi (cioè 5 caselle) ti trovi ancora nella stanza, allora devi andare al paragrafo 411.

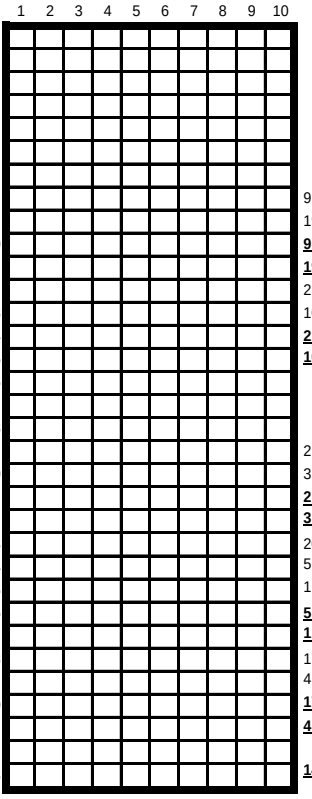
E' possibile tenere sempre sotto controllo la Scheda, per osservare quando una stanza è a rischio di allagamento.
I numeri a destra, infatti, sono di due tipi:
normali: rappresentano un allagamento parziale;
sottolineati e in grassetto: rappresentano un allagamento totale.
Ad esempio: se ti trovi nella Stanza 17 e la Scheda di Allagamento è piena solo fino a metà della sesta riga, hai ancora tutto il tempo per allontanarti; se ti trovi nella Stanza 16 ed hai appena completato la dodicesima riga, ti resta solo una riga prima che la stanza sia allagata parzialmente; se invece ti trovi nella Stanza 19 ed hai appena completato la decima riga, significa che la stanza è già allagata parzialmente, e che tra una riga potresti affogare se non ti allontani. I numeri sottolineati e in grassetto, quindi, devono essere sempre tenuti d'occhio.
Come si può vedere, quando una stanza è allagata parzialmente, ci sono due righe di tempo prima che si allaghi totalmente.

Quello appena descritto è il procedimento di base, da adottare *esclusivamente all'interno delle stanze*.
Per i *corridoi* la modalità è differente. L'allagamento parziale nei corridoi non modifica la situazione, ma è importante solo l'allagamento totale. Alla destra della scheda di Allagamento troverai, oltre ai numeri, l'indicazione dei tre livelli. Il procedimento è simile: quando completi una riga, devi osservare se a destra è indicato uno dei livelli: se sì, significa che d'ora in poi quel livello è completamente allagato. Se ti trovi in quel livello quando hai inserito l'ultima crocetta,

oppure provi a percorrere un livello già completamente allagato, allora morirai affogato (tranne se possiedi l'Abilità *Fiato*: vedi le regole di apnea).
Ad esempio, se ti trovi davanti alla Stanza 19 (livello inferiore) e completi la quarta riga, non succede nulla; se ti trovi davanti alla Stanza 19 e completi la sedicesima riga, muori affogato (tranne se possiedi l'Abilità Fiato); se invece ti trovi davanti alla Stanza 5 con l'intenzione di scendere la scala a pioli ed hai completato la ventunesima riga, il corridoio inferiore principale risulterà già completamente allagato e non potrai scendere.
E' quindi opportuno osservare la disposizione delle stanze e dei corridoi per allontanarsi in tempo da un corridoio che sta per essere allagato totalmente.

Regole di apnea:
Quando in qualsiasi momento ti trovi in una condizione di allagamento totale, muori affogato. L'unica maniera per sopravvivere in questa condizione è possedere l'Abilità *Fiato*: se la possiedi, puoi procedere sott'acqua in apnea. Tuttavia, l'apnea può durare solo per cinque caselle. Ad ogni paragrafo che leggerai in apnea, devi mettere due crocette: una nella Scheda di Allagamento, l'altra nelle caselle di apnea (le crocette vanno segnate sempre *prima* di leggere il paragrafo). Quando le cinque caselle di apnea saranno complete, morirai comunque affogato.
Il testo non specificherà mai di mettere le crocette nelle caselle di apnea: dovrai farlo tu ogni volta che ti troverai in situazione consecutiva di allagamento totale (questo vale sia per i corridoi che per le stanze).
Se riesci ad uscire da uno stato di apnea, puoi cancellare le crocette dalle caselle di apnea, evitando così la morte. In questo modo le caselle saranno pronte per eventuali successive situazioni di apnea.

Scheda di Allagamento:



8	9	Vai al 337	
9	19	Vai al 20	
10	**9**	Vai al 399	
11	**19**	Vai al 113	
12	21	Vai al 240	
13	10, 16	Vai al 411	
14	**21**	Vai al 95	
15	**10**, **16**	Vai al 29	
16			Livello Inferiore
17			
18			
19	2	Vai al 447	
20	3	Vai al 425	
21	**2**	Vai al 137	
22	**3**, 6, 7, 8	Vai al 485	
23	20	Vai al 68	
24	5, **6**, **7**, **8**	Vai al 73	
25	11, 12, **20**	Vai al 116	
26	**5**	Vai al 375	
27	**11**, **12**, 13	Vai al 256	
28	17, 18	Vai al 340	
29	4, **13**	Vai al 7	
30	**17**, **18**	Vai al 347	
31	**4**, 14, 15	Vai al 465	Livello Centrale
32			
33	**14**, **15**	Vai al 204	Livello Superiore

Caselle di apnea

I codici

Durante l'avventura, in certe situazioni, ti verrà detto di prendere nota di alcuni codici. Ogni volta che trovi uno di questi codici, dovrai segnarlo nell'apposita tabella nel foglio del personaggio.
Se prendi nota di un codice, nel caso che ne trovassi un altro identico non c'è bisogno di annotarlo di nuovo.
Se hai giocato al primo libro, i codici trovati nella precedente partita vanno cancellati.

Foglio del personaggio

Prima di iniziare l'avventura, compila il foglio del personaggio con i valori iniziali (oppure con i dati con i quali hai concluso la precedente partita).
Lo zaino, se ne possiedi uno, può essere riempito solo fino alla capienza segnata quando lo hai trovato (gli spazi in più vanno momentaneamente ignorati o cancellati).
Accanto a ciascuna delle abilità numeriche possedute, sarà necessario indicare il valore numerico relativo posseduto.
Inoltre è presente la sezione "note", nella quale puoi segnare dati, altri codici e qualsiasi altro indizio che pensi possa servirti in futuro.
Il numero massimo di *chiavi* che puoi tenere nel contenitore è 10. Se le possiedi tutte e ne trovi un'altra, puoi prenderla solo se rinunci ad una delle chiavi che già possiedi.
Nel foglio del personaggio è anche presente la casella "Ultimo Paragrafo": se nel testo è indicato che un paragrafo che stai per leggere non ti porterà indietro, puoi segnare qui il numero del paragrafo in cui ti trovi ora.

Effetti

Gli Effetti sono conseguenze, positive o negative, che si possono acquisire in determinati casi (zaini, armi ed armature). Ad esempio, prendere uno zaino può comportare effetti negativi o positivi. Tali effetti sono permanenti e svaniscono solo quando l'oggetto viene sostituito con un altro oggetto.
Eventuali effetti possono essere annotati nel foglio del personaggio nelle apposite sezioni:

- Zaini: l'effetto può essere indicato nell'apposito spazio tra parentesi accanto alla colonna dello zaino;
- Armi: l'effetto può essere indicato nelle caselle in cui sono indicate le armi (mani);
- Armature: l'effetto può essere indicato nella casella della Protezione.

La morte

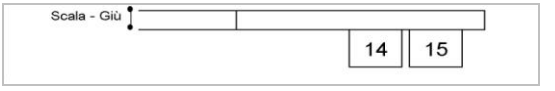
Quando il punteggio di Energia scende a 0, il personaggio muore. La morte può sopraggiungere anche se si è colpiti da tutte e 8 le Fobie.
In caso di morte, tutto ciò che riguarda il personaggio cessa di esistere, e sarà obbligatorio ricominciare il librogame dall'inizio.

Struttura del librogame

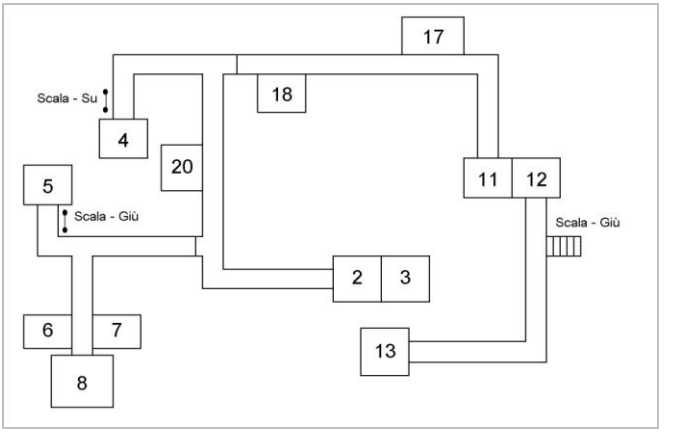
Questo librogame non presenta un inizio ben definito.
Dopo aver letto l'introduzione, ti verrà chiesto di tirare due dadi: il punteggio ottenuto ti darà il numero del paragrafo da cui dovrai iniziare.

Mappa

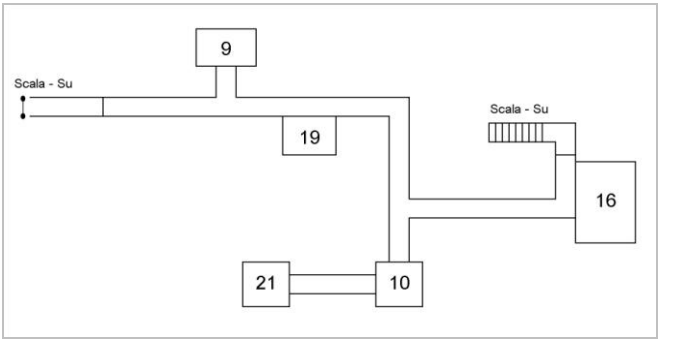
LIVELLO SUPERIORE



LIVELLO CENTRALE



LIVELLO INFERIORE



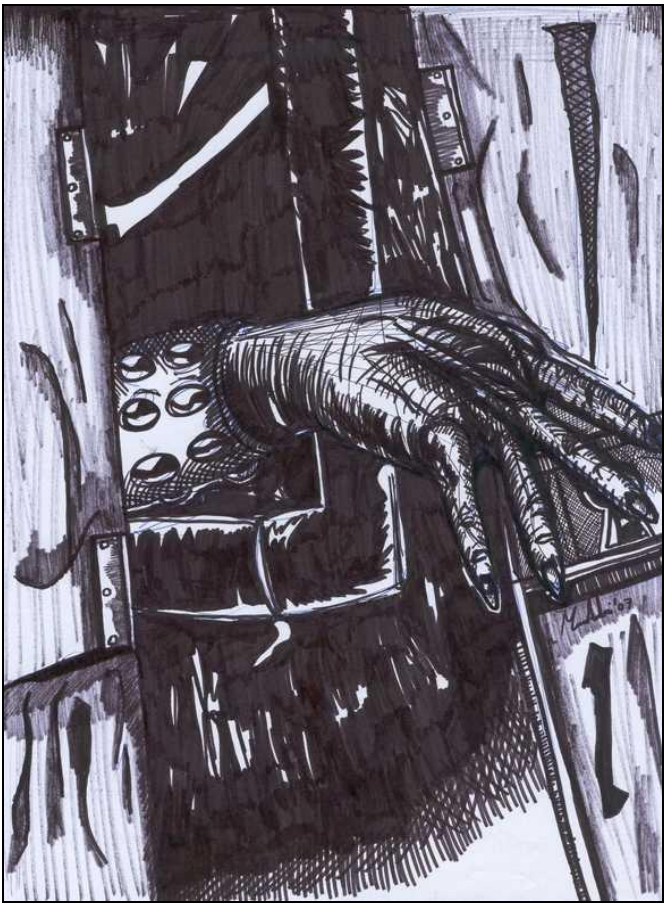
INTRODUZIONE

Il portale si chiude alle tue spalle. Sconsolato, ti siedi a terra dopo qualche passo: eri fermamente convinto che il portale rappresentasse la salvezza, ma ti rendi conto che la tua prigionia ancora non è terminata. A quanto pare i tuoi carcerieri, per ottenere il loro scopo, sono costretti a farti superare altre difficoltà, delle quali per ora ignori l'esistenza.
Esausto, ti siedi a terra per riposare, avvolto da mille pensieri.
Non riesci a renderti conto di quanto tempo tu sia rimasto a terra a riposare, ma improvvisamente un grido disperato ti fa sussultare. Chi sarà mai? Ti alzi in piedi, ed inizi a percorrere il corridoio: è scavato nella pietra ma è perfettamente levigato. Arrivato alla fine, puoi intravedere due porte: una alla tua sinistra ed una alla tua destra. La porta a sinistra è decorata con strani simboli, ma ne ignori il significato; la osservi meglio, e sulla serratura è incisa la lettera J. Attonito, ti chiedi dove poter trovare questa chiave, visto che finora non ne hai sentito parlare. Inoltre, da quello che sapevi, le chiavi dovevano essere 10…se esiste una chiave J, probabilmente esisterà anche una chiave K, ma in questo caso non avresti modo di portarle con te per mancanza di spazio… Ti volti a destra per osservare l'altra porta: nessuna maniglia, nessuna serratura, nessun simbolo…non c'è modo di passare di lì.

Davanti a te, il corridoio termina semplicemente con una parete spoglia; in alto, un sistema di ventilazione ormai guasto. Questo posto sembra abbandonato. Tuttavia, il grido che hai sentito poco fa era reale. Ti avvicini alle porte, nella speranza di sentire qualche rumore. Improvvisamente, dalla porta alla tua destra, senti distintamente il rumore di una spada: qualcuno sta combattendo proprio dietro quella porta, e il combattimento sembra anche molto cruento. Nonostante la mancanza di una serratura, ti allontani, per evitare eventuali

spiacevoli sorprese. Dopo un attimo di silenzio, senti un altro grido: uno dei due combattenti è stato ferito gravemente. Ancora qualche istante, poi la porta si apre improvvisamente: un prigioniero, proprio come te, ne esce totalmente insanguinato. Indossa una casacca identica alla tua, sulla quale è riportato il numero 1. Ha in mano una spada e, dopo essere uscito dalla porta, si volta di scatto per richiuderla. Ai tuoi occhi si presenta una scena disumana: un uomo ferito a morte e disperato, che per salvarsi cerca di radunare le sue ultime forze per chiudere la porta e sfuggire al suo assalitore.
Ma proprio quando la porta sta per essere chiusa, una mano rugosa emerge dallo spiraglio per impedirne la chiusura: con un urlo spaventoso, una strana creatura inizia a far forza sulla porta per aprirla e dare il colpo di grazia alla sua vittima. Estrai la tua arma d'istinto, ma sei indeciso se intervenire o meno. Nel frattempo, il prigioniero si accorge di te, e con una voce cavernosa e piena di disperazione, quasi fosse l'ultimo suono emesso dalle sue corde vocali, ti implora di aiutarlo. La creatura ha una forza spaventosa, e sembra avere la meglio sul povero prigioniero. Afferri saldamente la tua arma e ti dirigi verso la porta, ma la creatura riesce ad aprire la porta e ad entrare nel corridoio. "Noooooooooo!!!", grida disperato il prigioniero. La creatura ha le sembianze di un vampiro: la sua pelle squamata e il suo mantello rosso fuoco incutono timore solo a guardarli. Con la sua asta metallica, la creatura sbatte il prigioniero contro il muro e sferra un colpo micidiale con la sua arma per trafiggerlo in pieno petto. Con un riflesso inaspettato, però, il prigioniero si getta a terra ed evita il colpo, dopo di che con un pugnale colpisce il vampiro al cuore.
La scena straziante a cui hai assistito è giunta al termine: la creatura crolla a terra priva di vita.

Corri verso il prigioniero: le innumerevoli ferite lo condurranno a morte certa nel giro di pochi minuti. Chiedi

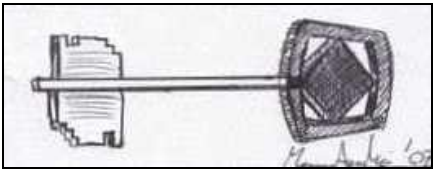


(Introduzione) una mano rugosa emerge dallo spiraglio per impedirne la chiusura...

all'uomo se puoi aiutarlo, ma ti risponde sconsolato che la sua ora è ormai arrivata, e non puoi più far nulla per lui.
"Come si esce da qui?", chiedi pieno di preoccupazione. Il prigioniero parla con difficoltà, ma riesce a risponderti: "Per uscire serve una chiave con sopra incisa la lettera J, ma la troverai soltanto nei magazzini sotterranei". "E come si può entrare?", chiedi tu. "Hanno modificato la porta, questa era l'unica entrata ma come vedi la serratura non c'è più, si apre solo dall'interno…", ti risponde lui, "non avrai mica intenzione di entrare?!?". Anche se l'idea non ti piace molto, devi farlo: "Certo, voglio uscire di qui, non voglio crepare in questo posto dimenticato! Ma tu sai dove siamo?". Il prigioniero tira un lungo sospiro, poi ti risponde: "Siamo cavie da laboratorio…ci usano per il loro esperimento… siamo al centro di una guerra , siamo vittime di due piani diabolici...e non riusciremo mai ad uscire da qui, se non alle loro condizioni... Questo è il loro mondo, qui valgono le loro regole". "Quali condizioni? Ma cosa abbiamo fatto per meritare ciò? Cosa vogliono da noi?", rispondi pieno di rabbia. Nonostante il prigioniero non abbia alcuna colpa, ti accorgi di tener stretta la sua casacca in segno di minaccia per ottenere una risposta; di fronte ad una smorfia di dolore dell'uomo, però, te ne rendi conto e molli la presa. "Non ne ho idea, non so come aiutarti...", risponde il prigioniero con un filo di voce, "ora dai retta a me: non entrare!! Quello che hai visto finora non è nulla in confronto a cosa ti aspetta lì sotto: è un labirinto di cunicoli, pieno di insidie e trabocchetti micidiali". Ma la tua voglia di libertà è più grande di qualunque difficoltà. "Non voglio morire qua dentro, devo assolutamente trovare quella chiave!!", continui in tono risoluto. Il prigioniero raduna le sue ultime forze per darti qualche consiglio: "Se proprio vuoi entrare, usa il condotto di aerazione, arriverai direttamente all'interno del magazzino. Devi solo trovare la chiave J e tornare qui dove siamo ora. Tieni, prendi queste, ti saranno

utili". Il prigioniero ti da una piccola boccetta ed un foglio: si tratta di una mappa. La guardi con attenzione: il magazzino giace su tre livelli, e le varie stanze sono numerate, e sembra ce ne siano ventuno. Guardi la mappa con maggiore attenzione, ma sembra mancare qualcosa: "Ehi, ma la stanza numero 1 dov'è? Non la vedo sulla mappa...", chiedi con apprensione. "La stanza numero 1... l'ho cercata dappertutto, ma non sono riuscito a trovarla. Dalle parole di un altro prigioniero, però, credo proprio che la stanza 1 porti direttamente nella Stanza terminale...". Detto questo, il prigioniero chiude gli occhi e muore, ormai privo di forze. La sua fine violenta ti rende pessimista, tuttavia devi farti forza, perché dalle sue ultime parole hai capito che dovrai affrontare pericoli molto più grandi di quelli a cui sei appena scampato.
Dove sarà mai nascosta la chiave J? E perché la stanza 1 porta con sé tutto questo mistero?

Sei talmente assorto nei pensieri che quasi non ti accorgi di ciò che sta succedendo proprio davanti ai tuoi occhi: l'arma della creatura appena morta, conficcata nella parete del corridoio, ha danneggiato una tubazione, ed ora l'acqua sta lentamente invadendo il corridoio. Il magazzino sotterraneo di cui ha parlato il prigioniero potrebbe allagarsi da un momento all'altro, e se ciò dovesse accadere non riusciresti più a trovare la chiave J, necessaria per aprire la porta a sinistra.



Nel raccogliere le tue cose, prendi dal cadavere anche una piccola custodia trasparente impermeabile: se possiedi un cellulare, ti permetterà di tenerlo al riparo dall'acqua (la custodia non occupa spazio).
Inoltre trovi anche un'arma: si tratta di un piccolo coltello (Danno: 1D+4).
Devi fare in fretta, quindi ti arrampichi per raggiungere la presa d'aria; una volta tolta la grata con un calcio, il condotto procede verso il basso con una pendenza non eccessiva.
Ti lasci scivolare delicatamente, tenendoti pronto ad un'eventuale caduta.
Tira due dadi: a seconda del punteggio ottenuto, dirigiti al paragrafo corrispondente ed inizia a giocare l'avventura da lì:

2: vai al 218
3: vai al 273
4: vai al 270
5: vai al 212
6: vai al 247
7: vai al 111
8: vai al 12
9: vai al 272
10: vai al 207
11: vai al 438
12: vai al 129

1

Ti sollevi per afferrare la scatola, ma appena riesci a toccarla una parte della mensola cede e la scatola ti cade addosso. Stordito, ti rialzi lentamente: la scatola ti ha colpito in pieno volto (perdi un'Abilità a tua scelta). Purtroppo ti accorgi solo ora che la scatola non contiene nulla di interessante. Dopo aver preso nota del codice B5, puoi osservare l'oggetto a terra (vai al **250**) o avvicinarti alla gabbia (vai al **407**). Se invece vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

2

Improvvisamente percepisci un rumore oltre la parete: hai già sentito quel suono stridente, e anche stavolta sembra che ci sia qualcosa di incontrollabile che si sta dirigendo verso di te. Se vuoi uscire vai al **370**, altrimenti puoi rimanere nella stanza (vai al **516**).

3

Premi il pulsante bianco: senti un leggero clic. Improvvisamente al tuo fianco compare Tishen: "Ma cos'hai fatto? Perché hai premuto quel pulsante? Vuoi farti ammazzare a tutti i costi da quei maledetti?". Ignaro di ciò che hai fatto, chiedi alla ragazza cosa hai attivato di così pericoloso. "Hai semplicemente attivato il sistema di elettricità dei magazzini sotterranei: tra poco gli interruttori elettrici si attiveranno, e se sarai a contatto con l'acqua morirai...l'unico

modo per salvarsi è fuggire, non hai alternative...", risponde Tishen in tono preoccupato. Esci velocemente dalla stanza e ti dirigi verso la fine del corridoio. "Qui c'è la porta per l'uscita…", ti dice la ragazza, dopo di che si sposta verso la parete ed aziona un meccanismo nascosto: improvvisamente una lastra di pietra si sposta, rivelandoti che il corridoio in cui ti trovi non finisce all'altezza della Stanza 15, ma continua in leggera salita. "Ecco, questa è la strada che ti riporterà verso il portale nero della prigione: arriverai direttamente davanti alla porta iniziale, sulla cui serratura è incisa la lettera J, e potrai finalmente aprirla per dirigerti verso la Stanza terminale". Sei teoricamente arrivato alla fine del tuo percorso; in queste condizioni devi necessariamente accettare la proposta di Tishen, perché tra poco il contatto con l'acqua sarà mortale. Vai al **509**.

4

La porta si apre: è molto pesante. Davanti a te c'è un corridoio lungo circa venti metri avvolto quasi totalmente nell'oscurità: l'unica luce proviene da alcune candele vicino al soffitto. Il corridoio è veramente inquietante, e ti dà una forte sensazione di oppressione. A circa metà del corridoio vedi un piccolo oggetto appeso ad un gancio sul muro: si tratta di una chiave. La prendi e la osservi: è la chiave J, esattamente quello che stavi cercando per uscire da questo posto infernale. Stai per metterla nel contenitore quando ti rendi conto che per essa non c'è posto. Disperato, devi prendere una decisione in pochi secondi. Portare una chiave in mano o in tasca significa quasi sicuramente perderla, e sinceramente non te la senti di rinunciare ad uno dei tuoi preziosi oggetti trovati con tanta fatica. Decidi a malincuore di abbandonare una delle chiavi che già possiedi, ma non puoi farlo ora: rischieresti di non poter più aprire la porta dorata dalla quale sei appena passato. La curiosità ti fa guardare in fondo al corridoio: intravedi in

lontananza una scala a pioli che scende verso il basso; sopra la scala c'è un piccolo cartello, ma avresti preferito non leggerlo: "Direzione Stanza 1". Disperato, ti accorgi che non puoi più accedervi, perché da lì proviene un violento getto d'acqua: dovunque si trovi la Stanza 1, il percorso per raggiungerla è ormai allagato. Prendi la chiave J e la stringi tra i denti, quindi ti avvicini alla porta dorata. Dopo averla aperta con tutte e dieci le chiavi in tuo possesso, devi scegliere la chiave da lasciare qui e gettarla a terra (cancellala dal foglio del personaggio). Torni nella stanza dalla quale sei appena venuto: se vuoi provare a muovere il masso vai al **312**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

5

Con un rapido movimento inizi a percorrere la prima parte del corridoio e, come avevi intuito, dai fori escono due potenti fiammate. Tira un dado, ed aggiungi al numero ottenuto il tuo valore totale di Abilità (ricordati che le Abilità numeriche, qualsiasi valore esse assumano, valgono sempre come 1 nel conteggio totale dell'Abilità totale): se il risultato ottenuto è uguale o superiore a 11, riesci a superare le fiamme senza conseguenze. Se invece ottieni un risultato inferiore, subisci un Danno di 3 punti di Energia e vieni colpito dalla *Pirofobia*. Vai al **299**.

6

Sferri il colpo mortale: la Creatura e la sua arma si dissolvono davanti ai tuoi occhi (prendi nota del codice D4). Ti guardi intorno: la stanza è molto umida. Sul lato sinistro vedi una piccola vasca quadrata piena d'acqua e, poco più a destra, un foro sul muro. Sulla destra, invece, c'è uno strano meccanismo che ti incuriosisce. Se esamini la vasca vai al **62**, se vuoi osservare il foro vai al **35**, se vuoi avvicinarti al meccanismo vai all'**86**. Se invece vuoi uscire vai al **391**.

7

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 4 vai al **239**. Se ti trovi nella Stanza 13 vai al **548**.

8

Senti un fastidioso odore di zolfo: la stanza è invasa da un fumo piuttosto denso, che rende l'aria irrespirabile. "Non uscirai vivo da qui...", esclama una voce in tono minaccioso. Ti guardi intorno ma non vedi nessuno: con tutto quel fumo è difficile poter individuare un avversario. Forse quelle parole le hai solo immaginate... "Preparati a combattere, e a morire!!". No, non le hai immaginate: c'è realmente qualcuno lì con te. Se vuoi avvicinarti alla porta per fuggire vai al **454**. Se invece vuoi rimanere lì per affrontare colui che ti minaccia vai al **227**.

9

Ti avvicini al ripiano, e ti rendi conto che sopra di esso ci sono varie pietre rosse, ognuna di forma diversa dalle altre. Sono in tutto cinque: una sferica, una ovale, una affusolata, una a forma di parallelepipedo ed una cubica. Sotto di esse c'è un'incisione: "Solo una di queste pietre potrà salvarti: il peso ti dirà qual è quella giusta". Purtroppo le pietre sembrano porose e, poiché hanno assorbito un po' d'acqua, il loro peso potrebbe non essere più veritiero: di conseguenza valutarne il peso potrebbe essere completamente inutile. Se vuoi prenderne una, devi decidere esclusivamente in base al tuo intuito:

- pietra sferica (annota il codice A10);
- pietra ovale (annota il codice A4);
- pietra affusolata (annota il codice B7);
- pietra a forma di parallelepipedo (annota il codice F7);
- pietra cubica (annota il codice D8).

Se decidi di prenderne una, dopo averlo fatto le altre quattro scompaiono. Dopo aver aperto la porta ed essere tornato nel

corridoio, puoi procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

10

Apri la grata, che si chiude alle tue spalle. Ti volti a sinistra e vedi una scala che sale verso l'alto: i gradini sono abbastanza consumati, ma la scala è perfettamente percorribile. Tuttavia, la scala sembra poco affidabile, quindi decidi di salire con attenzione. Arrivato in cima, ti trovi ora nel livello centrale del magazzino sotterraneo; l'aria qui è leggermente più calda. Sei al centro di un corridoio privo di biforcazioni: a destra, il corridoio termina con una porta, a sinistra invece il corridoio svolta a destra. Se vuoi proseguire verso la porta alla fine del corridoio vai al **41**, se invece ti incammini verso la curva vai al **214**.

11

Indispettito, l'uomo si getta contro di te pieno di rabbia. Non puoi evitare in alcun modo il combattimento.
Prigioniero: Energia: 30, Danno: 2D+4, Protezione: 6, Combattività: 5, Resistenza: 12.
Se vinci vai al **98**.

12

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta

di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopodiché getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: da quello che riesci a vedere sei all'interno di una stanza piuttosto grande. Vai al **541**.

13

Entri nella stanza. Come immaginavi, al suo interno c'è ancora la piccola creatura incontrata in precedenza: possiede ancora la tua arma, e la cosa sembra divertirla. Di colpo, però, il piccolo essere si lancia contro di te con la chiara intenzione di farti fuori. Colto alla sprovvista, stavolta non puoi fuggire.
Creatura: Energia: 15, Protezione: 2, Combattività: 5, Resistenza: 10.
Il Danno che la creatura è in grado di infliggere è pari al Danno della tua vecchia arma ancora in suo possesso.
Se vinci vai al **333**.

14

Ti trovi nella parte iniziale del corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Ti fermi un attimo per tentare di sentire qualche rumore, ma in quelle gallerie regna un silenzio incredibile. Ti senti in trappola, e vorresti gridare tutta la tua rabbia per questa situazione in cui ti trovi. Quasi rassegnato a dover percorrere metro per metro questi cunicoli misteriosi, decidi di scendere la scala in modo da arrivare al livello inferiore. Vai al **205**.

15

Apri la botola, ma al suo interno non trovi nulla. Puoi avvicinarti alla barra di metallo (vai al **434**), o uscire dalla stanza (vai al **106**).

16

Inizi ad arrampicarti sulla parete. Una volta arrivato all'altezza del ripiano, vedi che sopra di esso c'è un piccolo vaso in fondo. Deciso ad esaminarlo, ti inginocchi sul ripiano e procedi verso il vaso. Purtroppo però, una parte della struttura sembra non riuscire a sopportare il tuo peso, ed inizia a cedere. Se possiedi un valore di Abilità *Agilità* pari o superiore a 4 vai al **303**, altrimenti vai al **523**.

17

Il masso è più pesante di quanto sembri. Inoltre, dando velocemente un'occhiata, capisci che non nasconde nessun passaggio segreto. Inizi a chiederti chi lo abbia spostato fino a qui, e soprattutto per quale motivo. Tuttavia, esaminando questa parte della stanza, riesci a notare un foro sulla parete: Ti avvicini per esplorare: si tratta di una vera e propria apertura, grande a sufficienza per consentire al tuo braccio di arrivare fino in fondo. L'apertura è completamente invasa da un lungo filo spinato attorcigliato: se venissi ferito potresti subire una grave infezione. Dopo aver constatato che nell'apertura non c'è nulla di interessante, decidi di uscire (vai al **428**).

18

Il masso è più pesante di quanto sembri. Inoltre, dando velocemente un'occhiata, capisci che non nasconde nessun passaggio segreto e nessuna botola a terra. Inizi a chiederti chi lo abbia spostato fino a qui, e soprattutto per quale motivo. Tuttavia, esaminando questa parte della stanza, riesci a notare

un foro sulla parete: Ti avvicini per esplorare: si tratta di una vera e propria apertura, grande a sufficienza per consentire al tuo braccio di arrivare fino in fondo. L'apertura è completamente invasa da un lungo filo spinato attorcigliato: se venissi ferito potresti subire una grave infezione. Dopo aver constatato che nell'apertura non c'è nulla di interessante, puoi esaminare l'altare di pietra (vai al **55**), esplorare il corridoio (vai al **373**) o uscire dalla stanza (vai al **428**).

19

Con uno sforzo incredibile, sposti la lastra di marmo quanto basta per esaminare cosa c'è dietro, ma non trovi nulla. Dopo aver rimesso la lastra nella posizione in cui si trovava, decidi di uscire (vai al **236**).

20

La stanza è ora allagata parzialmente. Se possiedi il codice D6 vai al **450**, altrimenti vai al **451**.

21

La stanza è illuminata da una luce estremamente fastidiosa ed accecante. Requisito per entrare nella stanza: possedere l'Abilità *Luce*. Se possiedi il requisito puoi entrare (vai al **314**). Se non possiedi il requisito, devi chiudere la porta e proseguire lungo il corridoio in una delle due direzioni: da un lato, dopo un nuovo bivio, c'è una curva verso sinistra; dall'altro vedi un nuovo corridoio, dal quale filtra una tenue luce blu. Se vuoi procedere verso la curva, dopo qualche passo arrivi all'altezza del bivio (vai al **437**), se invece vuoi dirigerti verso il corridoio illuminato di blu vai al **304**.

22

La parete presenta uno strano codice, del quale però hai già preso nota. Decidi di non perdere altro tempo e di uscire (vai al **244**).

23

Le sfere sono differenti una dall'altra: una è di colore nero, un'altra è rossa e la terza è di colore blu. Se vuoi puoi prenderle con te.
Se prendi la sfera nera vai al **284**.
Se prendi la sfera rossa vai al **162**.
Se prendi la sfera blu vai al **298**.
Se non vuoi prenderle, puoi avvicinarti all'uomo (vai al **321**), dare un'occhiata alla parete (vai al **360**) o uscire dalla stanza (vai al **244**).

24

Infliggi il colpo di grazia al prigioniero, che crolla a terra (prendi nota del codice B6). Purtroppo ora non può più dirti il motivo per il quale voleva da te tutte le chiavi: probabilmente, da qualche parte, è presente un meccanismo per la cui attivazione sono necessarie tutte le chiavi... In questo caso, anche tu ti troveresti in difficoltà. Se non sei stato colpito dalla *Paura dei cadaveri* puoi avvicinarti al corpo: esaminandolo, trovi solamente la spada (Danno: 2D+4). La corazza è ormai danneggiata. Esamini il resto della stanza: a parte un enorme ripiano a circa tre metri di altezza non vedi altre cose interessanti. Se vuoi esaminare il ripiano vai al **65**, altrimenti puoi uscire (vai al **187**).

25

Ti avvicini al piedistallo, ma il calice dorato che hai visto non sembra particolarmente utile. Non trovando altri particolari interessanti, decidi di spostarti: se vuoi avvicinarti alla porta di

metallo vai al **496**, se vuoi esaminare lo scrigno vai al **157**, se invece vuoi uscire vai al **386**.

26

Ti avvicini al ripiano, e ti rendi conto che sopra di esso ci sono varie pietre rosse, ognuna di forma diversa dalle altre. Sono in tutto cinque: una sferica, una ovale, una affusolata, una a forma di parallelepipedo ed una cubica. Sotto di esse c'è un'incisione: "Solo una di queste pietre potrà salvarti: il peso ti dirà qual è quella giusta". Se vuoi prenderne una vai al **545**. Se possiedi una piccola bilancia vai al **185**. Se invece preferisci allontanarti, puoi avvicinarti alla struttura metallica (vai al **569**) o avvicinarti al vaso (vai al **319**). Se decidi di uscire, una volta nel corridoio puoi procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

27

Ti trovi nuovamente nel corridoio dal quale sei entrato nei magazzini sotterranei. Voltandoti verso sinistra, riesci chiaramente a vedere il portale nero in fondo, unico accesso alla prigione. Alla tua destra puoi notare la bocca del sistema di ventilazione dal quale sei passato qualche ora prima. Ai tuoi piedi sono ancora presenti i cadaveri del prigioniero e della strana creatura; quest'ultima stringe ancora la sua asta metallica in mano. Se vuoi puoi prenderla (Danno: 1D+7), ma in questo caso devi lasciare qui l'arma che già possiedi. Davanti a te c'è la porta oltre la quale potresti trovare l'uscita, o meglio l'entrata alla Stanza terminale di cui tanto hai sentito parlare. Controlli nuovamente la serratura, quasi ad accertarti che nulla sia cambiato in queste ore. Essendo all'interno di un programma virtuale, infatti, la realtà potrebbe cambiarti intorno da un momento all'altro, se modificata dall'esterno. Solo ora ti rendi conto del perché tante cose sono cambiate negli ambienti che hai visitato finora. Non puoi più esitare.

Con le gambe che ti tremano, ti avvicini alla porta e la osservi: sulla serratura c'è la lettera J. Se possiedi la chiave J vai al **570**, altrimenti vai al **184**.

28

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato*, ti dirigi nuotando verso l'uscita ed apri la porta (vai al **302**). Se non possiedi l'Abilità *Fiato* per te non c'è più niente da fare: morirai affogato in questa stanza.

29

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 10 vai al **151**. Se ti trovi nella Stanza 16 vai al **148**.

30

La stanza è molto piccola, ma estremamente ricca di dettagli. Alla tua destra c'è un piccolo altare di pietra, mentre accanto alla parete di fronte all'entrata c'è un'immensa pietra abbastanza irregolare. L'atmosfera è molto tetra: piccole piante rampicanti invadono la stanza, conferendole un alone di mistero piuttosto inquietante. Intrappolato qui sotto, senti una voglia immensa di uscire, e preghi che i tuoi carcerieri non vogliano tenerti qui troppo a lungo. Se possiedi il codice D3 vai al **376**, altrimenti vai al **448**.

31

Se possiedi il codice E1 vai al **467**, altrimenti vai al **506**.

32

Purtroppo hai già esaminato il ripiano, ed hai già preso la chiave all'interno del vaso; ora non hai più modo di uscire da questa stanza. Intrappolato, rimarrai qui fino a che l'acqua non

salirà fino a questo livello. La tua corsa verso la salvezza termina qui.

33

Il codice sulla parete è il seguente: 132/1 - RLK.
Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **321**, se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi uscire vai al **244**.

34

Apri la porta della stanza e ti trovi in un ambiente piuttosto tetro, completamente privo di oggetti. Se possiedi il cellulare vai al **100**, altrimenti vai al **2**.

35

Se possiedi il codice C5 vai al **200**, altrimenti vai al **369**.

36

Su un lato della parete c'è una porta di bronzo, che sembra essere l'unica uscita da questa stanza. Un rumore improvviso ti fa sussultare: immobile, cerchi di capire la provenienza di quello strano suono. Sembra quasi un ticchettio, e sembra provenire da dietro la parete. Se vuoi avvicinarti alla parete vai al **491**, se invece preferisci uscire vai al **538**.

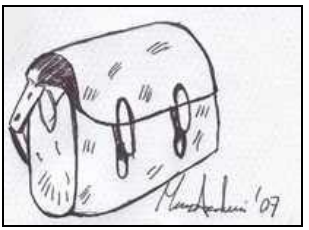
37

Dopo le difficoltà passate fino a qui, il foglio che hai letto è un decisivo colpo di grazia. Seppur ancora incredulo, accetti lentamente il fatto che questa non è la realtà, bensì un programma virtuale nel quale sei stato inserito a tua insaputa per recuperare dei misteriosi dati che sarebbero nella tua testa, ma al momento non recuperabili. Il tuo vero corpo è in realtà rinchiuso in chissà quale stanza, e tutto ciò che succede qui non è reale. Però, capisci che una tua eventuale morte in questo programma virtuale, significherebbe anche la morte

nella realtà: devi quindi cercare di sopravvivere, ed arrivare alla Stanza terminale sano e salvo prima degli altri prigionieri, in modo da essere riportato nella realtà dopo aver ricordato il tuo passato e i misteriosi dati che i tuoi carcerieri cercano. E cosa succederà dopo? Ti uccideranno? Ma quali misteriosi dati possono esserci nella tua testa? E cosa significa Jakob? Probabilmente è il nome di un gruppo o associazione. Sembra inoltre che tu sia riuscito a capire il significato di S.R.M., cioè Sistema Recupero Memoria. Tuttavia c'è qualcosa che non torna: nella prigione da cui sei appena venuto, uno dei prigionieri aveva detto che l'S.R.M. è qualcosa di fisico, non un progetto di recupero; inoltre, hai sentito tu stesso una furia scatenarsi tra le pareti della grotta. E allora, che mistero si aggira intorno all'S.R.M.? E ancora una cosa: se queste persone parlano di "percorso sicuro", come si spiegano le difficoltà e i pericoli che trovi regolarmente? Prendi nota del codice E3 e vai all'**83**.

38

Inizi a percorrere il corridoio blu. Arrivato alla curva, svolti a destra e continui a camminare fino a raggiungere un bivio: davanti a te, il corridoio è interrotto da una porta con una piccola grata a mezza altezza, mentre a destra inizia un corridoio nero. Se ti avvicini alla porta vai al **492**, se invece intendi svoltare a destra vai all'**82**.



39

Hai brillantemente risolto le somme. La tastiera digitale si spegne improvvisamente, e si apre uno sportello scorrevole: guardando all'interno, trovi tre dosi di cibo (ogni dose può far recuperare 6 punti di Energia; le tre dosi contano come un unico oggetto). Inoltre guadagni 1 punto di Intelligenza ed 1 punto di Combattività (prendi nota del codice F4). Se esamini la vasca vai al **62**, se vuoi osservare il foro vai al **35**, se invece vuoi uscire vai al **391**.

40

Dopo pochi passi arrivi davanti ad una porta, sulla quale noti la scritta "Stanza 15". Sulla serratura è incisa la lettera A. Se possiedi la chiave A puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 31 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **104**)
riga 31 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **449**)
riga 33 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave A puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In caso contrario, puoi continuare a percorrere il corridoio: se vuoi andare verso la porta e la grata vai all'**83**, se invece vuoi dirigerti verso la fine del corridoio vai al **197**.

41

Arrivi davanti alla porta. Si tratta della "Stanza 12", e sulla serratura è incisa la lettera F. Se possiedi la chiave F puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 25 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **308**)
riga 25 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **238**)
riga 27 completa: stanza allagata totalmente (vai al **401**).

Se non possiedi la chiave F, puoi dirigerti verso l'altro lato del corridoio (vai al **542**), oppure farti aiutare da Tishen a prendere la chiave (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

42

(prendi nota del codice D2) L'uomo crolla in acqua, ormai moribondo. Le sue parole non hanno fatto altro che confonderti: tu non ti stai intromettendo nei piani di nessuno...stai semplicemente tentando di salvarti. Se vuoi esaminare la stanza vai al **114**, se invece vuoi uscire vai al **487**.

43

Non possiedi i tre oggetti, quindi non hai modo di rimuovere l'incrostazione. Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **321**, se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi uscire vai al **244**.

44

Premi velocemente gli altri due pulsanti. Fortunatamente il flusso di corrente si arresta, ma sei costretto a subire gli effetti degli altri pulsanti che hai premuto: una forte scarica elettrica attraversa il tuo corpo e ti fa cadere a terra stordito. Sei stato colpito dall'*Electrofobia*. Inoltre, perdi un'Abilità a tua scelta. Se vuoi esaminare la scatola vai al **293**, se vuoi avvicinarti nuovamente alla pulsantiera vai al **494**, se invece vuoi uscire vai al **74**.

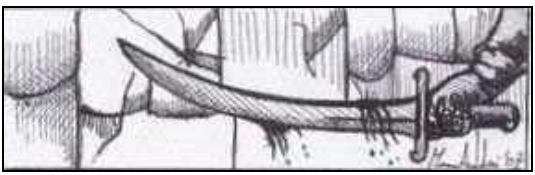
45

Il meccanismo è composto da una strana tastiera digitale. Subito sopra di essa, vedi dieci numeri:
53, 61, 70, 111, 115, 143, 145, 174, 226, 252
sotto i quali ce ne sono altri tre:

439, 537, 374.
Sulla tastiera riesci chiaramente a leggere le istruzioni per risolvere il meccanismo: devi trovare, con quei dieci numeri, gli accoppiamenti esatti che ti permettano di ottenere le tre somme sotto riportate. Quando con i numeri indicati sarai riuscito a calcolare le tre somme, scrivile su un foglio e vai al **481** per verificarne la correttezza.

46

Ti avvicini alla guardia, ma ti accorgi che è priva di vita. Addosso al cadavere non sembra esserci niente di interessante. Se vuoi esaminare il pannello vai al **453**. In alternativa, puoi avvicinarti alla porta ed uscire (vai al **433**).



47

Ti avvicini al vaso, ma ti accorgi che è completamente vuoto. Puoi esaminare il mucchio di carta (vai al **478**), avvicinarti alla lastra di marmo (vai al **192**) o uscire dalla stanza (vai al **544**).

48

Ti trovi in un piccolo corridoio. Alla tua destra c'è una grata, ma a quanto pare sembra chiusa. Alla tua sinistra, il corridoio prosegue svoltando a destra subito dopo. Ti avvicini alla grata: sulla serratura riesci a leggere la lettera E. Se possiedi la

chiave E puoi aprire la grata (vai al **10**). Se non possiedi questa chiave puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In caso contrario, puoi iniziare a percorrere il corridoio (vai al **477**), oppure puoi entrare nuovamente nella stanza da cui sei appena uscito (vai al **541**).

49

Il codice sulla parete è il seguente: 321/2 - JTH.
Esci dalla stanza (vai al **244**).

50

Inizi ad esaminare la stanza, che tuttavia ti sembra comunque abbastanza vuota. Le uniche cose che attirano la tua attenzione sono un mucchio di carta in un angolo, uno strano vaso e una lastra di marmo che sembra bloccare un altro passaggio. La stanza non ha altre uscite, eccetto la porta alle tue spalle. Se vuoi esaminare il mucchio di carta vai al **478**, se vuoi avvicinarti al vaso vai al **261**, se vuoi avvicinarti alla lastra di marmo vai al **192**. Se invece vuoi uscire vai al **544**.

51

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* puoi dirigerti nuotando verso una delle due porte:
porta destra ("Stanza 12") - requisito: possedere la chiave H (se possiedi la chiave e vuoi aprirla, vai al **401**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave C (se possiedi la chiave e vuoi aprirla vai al **507**).
In questo caso Tishen non può correre in tuo aiuto. Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato,* oppure non possiedi nessuna delle due chiavi, muori affogato e la tua avventura termina qui.

52

Senti un fastidioso odore di zolfo: la stanza è invasa da un fumo piuttosto denso, che rende l'aria irrespirabile. "Non uscirai vivo da qui...", esclama una voce in tono minaccioso. Ti guardi intorno ma non vedi nessuno: il fumo e l'acqua rendono difficile la percezione dei movimenti in questo ambiente. Forse quelle parole le hai solo immaginate... "Preparati a combattere, e a morire!!". No, non le hai immaginate: c'è realmente qualcuno lì con te. Purtroppo non puoi fuggire per evitare la minaccia, in quanto l'acqua ti impedisce movimenti agili ed improvvisi. Ti volti verso destra: un misterioso uomo con una tunica nera si avvicina lentamente. Un particolare attrae la tua attenzione: possiede due spade. "Ma si può sapere chi siete?", chiedi pieno di rabbia. "Chi si intromette nei nostri piani merita la morte...e tu sei il prossimo della lista!!", risponde l'uomo. "Invece di parlare di cose senza senso, avvicinati pure: io non ho paura di te!", urli con tutta la tua forza. "Volentieri...", risponde l'uomo con voce cupa.

Soldato: Energia: 38, Danno: 3D+1, Protezione: 6, Combattività: 6, Resistenza: 12.

Se vinci vai al **42**. Se vuoi puoi anche fuggire: in questo caso, dopo aver chiuso la porta dietro di te, vai al **473**, ma ricordati che se fuggi vieni ferito alle spalle e perdi 4 punti di Energia.

53

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso l'uscita per aprire la porta, che si richiude lentamente alla tue spalle nonostante l'acqua, riportandoti al corridoio con le tre porte (vai al **54**). Se non possiedi l'Abilità *Fiato* per te non c'è più niente da fare: morirai affogato in questa stanza.

54

Le tre porte presentano rispettivamente le seguenti indicazioni:
"Stanza 6" - sulla serratura c'è la lettera E;
"Stanza 7" - sulla serratura c'è la lettera F;
"Stanza 8" - sulla serratura c'è la lettera L.
Puoi entrare nella porta che vuoi solo se possiedi la chiave relativa:
"Stanza 6" (requisito: possedere la chiave E) - se vuoi entrare, devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento: riga 22 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **128**); riga 22 completa: vai al **138**.
"Stanza 7" (requisito: possedere la chiave F) - se vuoi entrare, devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento: riga 22 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **327**); riga 22 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **257**); riga 24 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
"Stanza 8" (requisito: possedere la chiave L) - se vuoi entrare, devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento: riga 22 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **279**) riga 22 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **525**) riga 24 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se vuoi entrare in una stanza della quale non possiedi la chiave sopra indicata, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave relativa (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece non vuoi o non puoi entrare in nessuna delle tre porte, devi necessariamente dirigerti verso il bivio per arrivare nell'altro corridoio (vai al **278**).

55

Se possiedi il codice D10 vai al **466**, altrimenti vai al **558**.

56

Ti avvicini allo strano meccanismo: è formato da due enormi quadranti di forma rotonda, esattamente come i normali orologi, ma invece di avere sessanta tacche ne possiedono ottanta. A guardarli bene, infatti, ti sembrano due giganteschi orologi, ma entrambi sono privi di lancette. I due quadranti sono uno di fianco all'altro, e poco al di sopra di essi sono presenti due indicatori di metallo arrugginiti, ciascuno puntato sullo zero del rispettivo quadrante. Poco più in alto è presente una piccola manovella. Se vuoi provare ad azionare lo strano meccanismo, qualcosa ti dice che devi girare la manovella. Se lo fai, vai al **249**. In caso contrario puoi esaminare la mensola (vai al **557**) o avvicinarti alla porta per uscire (vai al **538**).

57

La lastra di marmo è appoggiata verticalmente alla parete. Se vuoi puoi spostarla. Requisito per spostare la lastra: Abilità *Forza* pari o superiore a 5. Se possiedi il requisito vai al **527**, altrimenti devi scegliere un'altra azione: se vuoi esaminare il mucchio di carta vai al **478**, se vuoi avvicinarti al vaso vai al **261**, se invece vuoi uscire vai al **544**.

58

La stanza è molto grande. Esplorandola meglio, non percepisci nessun tipo di pericolo. Sul lato destro, una porta di metallo conduce ad un altro ambiente più basso, che sembra inesplorabile per via dell'allagamento. Davanti a te c'è un piccolo piedistallo, sul quale è poggiato un calice dorato. Sulla sinistra, invece, vedi uno scrigno dorato ormai completamente sommerso. Incuriosito, ti avvicini al piedistallo: se possiedi il codice B10 vai al **547**, altrimenti vai al **534**.

59

La stanza è ora allagata parzialmente (se possiedi la *Paura del buio* devi uscire: vai al **74**). L'unica cosa rimasta da fare è esaminare la strana pulsantiera sulla parete di fronte all'entrata, composta da un cavo alla cui estremità sono presenti tre pulsanti su un supporto rettangolare.
Il primo pulsante è di colore rosso: accanto c'è la scritta "attenzione".
Il secondo pulsante è di colore bianco: accanto c'è la scritta "scintilla".
Il terzo pulsante è di colore nero: accanto c'è la scritta "shock".
Se vuoi puoi premere uno dei pulsanti:
pulsante rosso: vai al **232**.
pulsante bianco: vai al **3**.
pulsante nero: vai al **416**.
Se non vuoi premere nessuno dei pulsanti vai al **74** per uscire.

60

A seconda dei codici che possiedi, vai al paragrafo corrispondente:
Codice A3: vai al **190**.
Codici A3 e B3: vai al **246**.
Codici A3 ed E4: vai al **77**.
Codici A3, B3 ed E4: vai al **46**.
Nessuno di questi codici: vai al **125**.

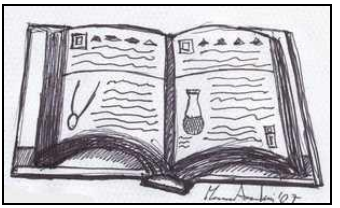
61

Stai per tornare indietro, quando al tuo fianco appare Tishen. Ti parla con estrema calma, nonostante la tua fretta: "Qui c'è la porta per l'uscita…", ti dice la ragazza con la solita voce metallica, dopo di che si sposta verso la parete ed aziona un meccanismo nascosto: improvvisamente una lastra di pietra si sposta, rivelandoti che il corridoio in cui ti trovi non finisce all'altezza della Stanza 15, ma continua in leggera salita.

"Ecco, questa è la strada che ti riporterà verso il portale nero della prigione: arriverai direttamente davanti alla porta iniziale, sulla cui serratura è incisa la lettera J, e potrai finalmente aprirla per dirigerti verso la Stanza terminale. Se vuoi puoi passare, ma ricordati che una volta passato non potrò più aprire questa pietra per farti tornare nuovamente nei magazzini in cui ti trovi ora". Sei teoricamente arrivato alla fine del tuo percorso: se possiedi la chiave J vai al **348**, altrimenti vai all'**85**.

62

Se possiedi il codice A8 vai al **508**, altrimenti vai al **489**.



63

Non ti resta che scegliere una delle due porte per uscire dalla stanza:
porta destra - requisito: possedere la chiave B (se la possiedi vai al **163**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi vai al **442**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi avvicinarti nuovamente al meccanismo (vai al **380**).

64

Il masso è più pesante di quanto sembri. Inoltre, dando velocemente un'occhiata, capisci che non nasconde nessun passaggio segreto. Inizi a chiederti chi lo abbia spostato fino a qui, e soprattutto per quale motivo. Tuttavia, esaminando questa parte della stanza, riesci a notare un foro sulla parete: ti avvicini per esplorare: si tratta di una vera e propria apertura, grande abbastanza per consentire al tuo braccio di arrivare fino in fondo. Osservi la fine dell'apertura ed intravedi un piccolo oggetto: è una piccola fiala contenente uno strano liquido rossastro. La tua prima intenzione è quella di infilare il braccio nell'apertura per prendere la fiala, ma questo gesto è impedito della presenza di un lungo filo spinato attorcigliato: se venissi ferito potresti subire una grave infezione. Purtroppo tra pochi secondi il foro verrà invaso dall'acqua, e prendere il piccolo oggetto sarà impossibile. Se possiedi un guanto bianco vai al **488**, altrimenti non ti resta che rinunciare ed esplorare il corridoio (vai al **132**) o uscire dalla stanza (vai al **428**).

65

Se possiedi il codice E5 vai al **221**. Se possiedi il codice B9 vai al **423**. Se possiedi i codici E5 e B9 vai al **32**. Se non possiedi nessuno di questi due codici vai al **286**.

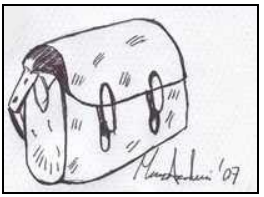
66

Se possiedi l'Abilità *Salto* vai al **220**. Se non possiedi questa Abilità, devi cercare di attraversare quel punto il più velocemente possibile: purtroppo appena metti i piedi nel fango inizi a sprofondare. Lancia due dadi, ed aggiungi 1 per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi. Se il punteggio è pari o superiore a 14, riesci a superare l'ostacolo del fango prima di venirne inghiottito, ed arrivi in fondo alla stanza. Ad ogni tentativo successivo al primo, aggiungi 1 al risultato ottenuto. Hai solo tre possibilità: se dopo il terzo tentativo non

sei ancora riuscito a venir fuori dal fango, muori soffocato. Quando sei riuscito ad uscire dal fango vai al **220**.
Se invece preferisci non entrare, non ti resta che chiudere la porta e percorrere il corridoio blu verso la curva alla tua sinistra (vai al **105**) o verso la porta alla tua destra (vai al **281**).

67

Ti avvicini al vaso, ma ti accorgi che è completamente vuoto. Se vuoi avvicinarti alla struttura metallica vai al **569**, se vuoi esaminare il ripiano vai al **178**. Se invece decidi di uscire, una volta nel corridoio devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).



68

La stanza è ora allagata parzialmente. A questo punto, solo un particolare sembra utile: una serie di pietre su un ripiano. Inoltre, a destra puoi vedere una specie di struttura metallica, ma è ormai immersa nell'acqua ed esaminarla ora risulta impossibile. Se vuoi esaminare il ripiano, vai al **344** se possiedi anche solo uno dei seguenti codici: A4, A10, B7, D8, F7, oppure vai al **9** se non ne possiedi nessuno. Se invece decidi di uscire, una volta nel corridoio devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

69

Nella penombra intravedi una strana creatura. In un primo momento non riesci a distinguerla bene, ma quando si volta verso di te puoi vedere due diabolici occhi color rosso fuoco guardarti con odio: si tratta di una Creatura del buio. La segui con lo sguardo mentre inizia a spostarsi per prendere un'arma a pochi passi da lei. Purtroppo l'acqua ti impedisce di fuggire rapidamente, quindi non puoi evitare lo scontro in alcun modo.
Creatura del buio: Energia: 40, Danno: 2D+5, Protezione: 4, Combattività: 6, Resistenza: 10.
Ricordati che se subisci la perdita di 10 o più punti di Energia sarai colpito dalla *Paura del buio*. Se vinci vai al **145**.

70

La stanza è estremamente spoglia, e sembra totalmente rivestita di pannelli grigi. Ci sono due porte, una di fronte all'altra. Le esamini entrambe: su una non è riportata alcuna iscrizione e sulla serratura c'è la lettera G; sull'altra è riportata la scritta "Stanza 3" e sulla serratura è incisa la lettera H. Osservi anche il resto della stanza e ti sembra di vedere una fessura su una parete ed una leva, ma l'acqua le ha già sommerse e ti impedisce di esaminarle. Ti muovi per uscire, ma devi decidere quale porta aprire:
- la porta senza iscrizioni (requisito: possedere la chiave G. Una vola aperta la porta vai al **215**)
- la porta della "Stanza 3" - requisito: possedere la chiave H. Prima di aprire questa porta, però, devi valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 20 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **50**)
riga 20 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **425**).
Se vuoi aprire una di queste porte, ma non possiedi la chiave, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

71

Il masso è più pesante di quanto sembri. Inoltre, dando velocemente un'occhiata, capisci che non nasconde nessun passaggio segreto e nessuna botola a terra. Inizi a chiederti chi lo abbia spostato fino a qui, e soprattutto per quale motivo. Tuttavia, esaminando questa parte della stanza, riesci a notare un foro sulla parete: Ti avvicini per esplorare: si tratta di una vera e propria apertura, grande abbastanza per consentire al tuo braccio di arrivare fino in fondo. Osservi la fine dell'apertura ed intravedi un piccolo oggetto: è una piccola fiala contenente uno strano liquido rossastro. La tua prima intenzione è quella di infilare il braccio nell'apertura per prendere la fiala, ma questo gesto è impedito della presenza di un lungo filo spinato attorcigliato: se venissi ferito potresti subire una grave infezione. Se possiedi un guanto bianco vai al **397**, altrimenti non ti resta che rinunciare e dirigerti verso l'altare di pietra (vai al **55**), esplorare il corridoio (vai al **373**) o uscire dalla stanza (vai al **428**).

72

Inizi ad osservare meglio la stanza in cui ti trovi. Di fronte all'entrata c'è un vecchio scaffale: è estremamente deteriorato, e l'umidità di questa stanza ne ha ormai compromesso l'integrità. Sulla parete destra, invece, vedi un piccolo sensore. Se ti avvicini allo scaffale vai al **354**, se ti avvicini al sensore vai all'**89**, se invece vuoi uscire vai al **497**.

73

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) A seconda della stanza in cui ti trovi, leggi la parte corrispondente e verifica le scelte che puoi fare.

Se ti trovi nella Stanza 5 vai al **480**.

Se ti trovi nella Stanza 6, non corri alcun pericolo in quanto non c'è acqua: se vuoi esaminare il piedistallo vai al **537**, se invece vuoi uscire dalla stanza torni nel corridoio con le tre porte vai al **54**.
Se ti trovi nella Stanza 7 vai al **53**.
Se ti trovi nella Stanza 8 vai al **140**.

74

Esci dalla stanza e ti trovi nuovamente nel corridoio. Se vuoi andare a sinistra verso la grata vai al **268**, se invece vuoi dirigerti a destra verso l'altra stanza e la fine del corridoio vai al **40**.

75

Ti accorgi che l'uomo è privo di vita, e poiché non sembra possedere alcun oggetto interessante decidi di non avvicinarti ulteriormente. Se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi dare un'occhiata alla parete vai al **360**. In alternativa, puoi uscire dalla stanza (vai al **244**).

76

Ti avvicini alla porta: sulla serratura c'è la lettera F. Se possiedi la chiave F puoi fuggire aprendo la porta, che si richiude alle tue spalle (vai al **442** e prendi nota del codice E8). Se non la possiedi, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, devi voltarti e combattere la creatura, che nel frattempo è a pochi passi da te (vai al **283**).

77

Ti avvicini alla guardia, ma ti accorgi che è priva di vita. Se non possiedi la *Paura dei cadaveri* puoi perquisire il corpo: trovi solamente una catena (Danno: 3D+2). Se vuoi prenderla,

lascia lì le tue armi e perdi l'Abilità *Doppio Attacco* (segna il codice B3). Se vuoi esaminare il pannello vai al **453**, se invece vuoi avvicinarti alla porta ed uscire (vai al **433**).

78

Se possiedi il codice C3 vai al **282**. Se possiedi entrambi i codici C3 ed E2 vai al **15**. Se non ne possiedi nessuno dei due vai al **107**.

79

I quadranti sono tornati entrambi nella posizione iniziale, ed ora i due indicatori di metallo sono entrambi posizionati sullo zero. Un tenue rumore attira la tua attenzione: si è aperto un piccolo contenitore di metallo sulla parete a circa un metro e mezzo di altezza. Ti avvicini e ti accorgi che contiene un piccolo coltello estremamente affilato.
Coltello - Danno: 2D+5.
Inoltre guadagni 1 punto di Intelligenza. Dopo aver eventualmente sostituito l'arma con questo nuovo coltello, vai al **557** se vuoi esaminare la mensola, oppure vai al **538** se vuoi uscire.

80

Dopo circa cinque metri, il corridoio presenta un nuovo bivio a sinistra con un cunicolo più piccolo. Inizi ad incamminarti verso questa diramazione. Se nella Scheda di Allagamento la riga 24 ancora non è ancora completa, vai al **280** se possiedi il cellulare, oppure vai al **278** se non lo possiedi.
Se invece la riga 24 della Scheda di Allagamento è già stata completata, arrivi subito al bivio (vai al **278**).

81

La stanza in cui ti trovi presenta due porte. Stai per esaminarne una, quando una piccola creatura che non avevi notato ti ruba

l'arma (se ne possiedi due, ti ruba quella che causa più Danno). Preso alla sprovvista, provi istintivamente a riprenderla, ma la piccola creatura non sembra intenzionata a lasciartela. Come se non bastasse, inizia a puntare la tua stessa arma contro di te! Se possiedi un'altra arma puoi utilizzarla in questo combattimento, altrimenti devi combattere a mani nude (in questo caso, il Danno che puoi causare è pari a 1D-3). L'unico modo per riprendere l'arma è uccidere quella creatura irritante.
Creatura: Energia: 15, Protezione: 2, Combattività: 5, Resistenza: 10.
Il Danno che la creatura è in grado di infliggere è pari al Danno della tua arma ancora in suo possesso. Nonostante siano presenti due uscite, l'acqua alta ti impedisce di fuggire rapidamente prima di essere attaccato. Se vinci vai al **338**.

82

Prima di continuare, verifica la Scheda di Allagamento: se la riga 28 ancora non è completa, vai al **144**, se invece la riga 28 è già stata completata, vai al **299**.

83

Dopo pochi passi arrivi davanti ad una porta, sulla quale noti la scritta "Stanza 14". Sulla serratura è incisa la lettera C. Se possiedi la chiave C puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 31 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **389**)
riga 31 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **59**)
riga 33 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave C puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In caso contrario, puoi continuare a percorrere il corridoio: se vuoi

andare verso la grata vai al **268**, se invece vuoi dirigerti verso l'altra stanza e la fine del corridoio vai al **40**.

84

La stanza contiene solo due cose interessanti: uno strano meccanismo posto sulla parete di fronte alla porta, ed una mensola ad oltre due metri di altezza. La mensola sembra molto solida, e guardandola da lontano sembra possa contenere qualche oggetto interessante. Se ti avvicini al meccanismo vai al **367**, se esamini la mensola vai al **557**. In caso contrario puoi avvicinarti alla porta per uscire (vai al **538**).

85

"Ma come faccio ad uscire, se non ho trovato la chiave J?", chiedi a Tishen pieno di preoccupazione. "Questo è un grande problema", replica lei, "ma ora non c'è tempo per pensarci: tra poco l'acqua sarà qui, e se non attraverserai questa soglia morirai annegato. Non hai altra scelta: alla porta penseremo dopo". Se ti fidi di uscire dai magazzini anche senza chiave J, puoi accettare la proposta di Tishen (vai al **509**). Tuttavia, se desideri, puoi aspettare e continuare a cercare la chiave per evitare spiacevoli sorprese: se i magazzini non sono ancora completamente allagati puoi continuare ad esplorarli. In questo caso, ti volti e torni indietro, mentre la lastra di pietra si chiude alle tue spalle (vai al **40**).

86

Se possiedi il codice F4 vai al **229**, altrimenti vai al **311**.

87

Apri la porta, che si richiude dietro le tue spalle. Ti trovi in una stanza piuttosto tetra, e l'unico oggetto che attira la tua attenzione è una zaino a terra in un angolo. Da quello che puoi

vedere ci sono due uscite, una delle quali presenta in alto la scritta "Stanza 12"; dal centro della stanza, puoi osservare le due porte una alla tua destra ed una alla tua sinistra. Se vuoi avvicinarti allo zaino vai al **469**, altrimenti puoi uscire usando una delle due porte:
porta destra ("Stanza 12") - requisito: possedere la chiave H (se possiedi la chiave e vuoi aprirla, vai al **183**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave C (se possiedi la chiave e vuoi aprirla vai al **507**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

88

Appena entri nella stanza, vedi una strana creatura incatenata al muro. Il mostro è simile ad un gigantesco rettile: nonostante il suo goffo aspetto è estremamente agile, e questo puoi notarlo dai movimenti che compie per tentare di liberarsi dalla catena. Poco lontano dalla creatura, vedi a terra un uomo con una tuta di pelle nera, sulla quale vedi l'ormai nota sigla S.R.M.; è una delle guardie che hai già incontrato, e sembra ancora vivo. "Allontanati... quel mostro è estremamente pericoloso...", ti urla disperato. Tuttavia, di fronte alla porta in cui sei entrato, vedi una mensola sulla quale ci sono diverse provviste. La creatura si contorce per cercare di liberarsi: combattere contro di essa non dovrebbe essere facile, e basta guardare la sua robusta pelle squamata per rendersi conto di quanto sarà difficile riuscire a ferirla.
Rettile: Energia: 65, Danno: 1D+4, Protezione: 8, Combattività: 7, Resistenza: 11.
Se segui il consiglio dell'uomo ed esci dalla stanza vai al **379**, se invece vuoi provare a prendere le provviste vai al **97**.

89

Ti avvicini al sensore, ma appena lo fai un flash estremamente luminoso ti acceca. Quasi stordito da questa forte luce improvvisa, cadi a terra. Perdi un'Abilità a tua scelta tra le seguenti: *Vista*, *Luce*, *Sicurezza*.

Se non possiedi nessuna di queste Abilità, perdi un'Abilità a tua scelta. Ti rialzi, e sbatti lentamente le palpebre per abituare nuovamente gli occhi alla tenue luce della stanza in cui ti trovi. Se ti avvicini allo scaffale vai al **354**, se invece vuoi uscire vai al **497**.

90

La porta si apre: è molto pesante. Davanti a te c'è un corridoio lungo circa venti metri avvolto quasi totalmente nell'oscurità: l'unica luce proviene da alcune candele vicino al soffitto. Il corridoio è veramente inquietante, e ti dà una forte sensazione di oppressione. A circa metà del corridoio vedi un piccolo oggetto appeso ad un gancio sul muro: si tratta di una chiave. La prendi e la osservi: è la chiave J, esattamente quello che stavi cercando per uscire da questo posto infernale. Stai per metterla nel contenitore quando ti rendi conto che per lei non c'è posto. Disperato, devi prendere una decisione in pochi secondi. Portare una chiave in mano o in tasca significa quasi sicuramente perderla, e sinceramente non te la senti di rinunciare ad uno dei tuoi preziosi oggetti trovati con tanta fatica. Decidi a malincuore di abbandonare una delle chiavi che già possiedi, ma non puoi farlo ora: rischieresti di non poter più aprire la porta dorata dalla quale sei appena passato. La curiosità ti fa guardare in fondo al corridoio: intravedi in lontananza una scala a pioli che scende verso il basso; sopra la scala c'è un piccolo cartello, ma avresti preferito non leggerlo: "Direzione Stanza 1". Disperato, ti accorgi che non puoi più accedervi, perché da lì proviene un violento getto d'acqua: dovunque si trovi la Stanza 1, il percorso per raggiungerla è

ormai allagato. Prendi la chiave J e la stringi tra i denti, quindi ti avvicini alla porta dorata. Dopo averla aperta con tutte e dieci le chiavi in tuo possesso, devi scegliere la chiave da lasciare qui e gettarla a terra (cancellala dal foglio del personaggio). Torni nella stanza dalla quale sei appena venuto: se vuoi esaminare l'altare di pietra vai al **55**, se vuoi provare a muovere il masso vai al **203**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

91

La stanza è ora allagata parzialmente. Osservi l'ambiente con attenzione: nell'acqua puoi vedere un uomo con una tuta nera morto affogato, e poco più a destra un gigantesco rettile anch'esso privo di vita. Sei tentato di uscire, quando ti accorgi di una mensola sulla parete di fronte all'entrata, ad oltre due metri da terra. Alla base della mensola c'è un piccolo piedistallo al quale è attaccata la catena che bloccava lo strano rettile. Se possiedi il codice F2, non ti resta altro da fare che uscire (vai al **379**), altrimenti ti avvicini alla mensola (vai al **211**).

92

Il foro è piuttosto profondo, ma grande a sufficienza per infilarci un braccio. Tuttavia sembra completamente vuoto, quindi decidi di uscire (vai al **181**).

93

La gabbia è aperta: al suo interno c'è una strana leva. Non sai con certezza cosa accadrà una volta azionata, e non vedendo altre indicazioni non hai modo di saperlo. Nel dubbio, decidi di azionarla, e senti un rumore provenire da dietro la parete. Hai messo in funzione qualche strano meccanismo, e senti uno strano riflusso d'acqua. Le pareti tremano leggermente, e dopo qualche istante il rumore termina. Quello che hai azionato è in realtà uno scarico che ha consentito il deflusso di parte

dell'acqua all'interno del magazzino, ed ora il livello è leggermente diminuito. Purtroppo, la pressione è talmente forte da aver danneggiato il meccanismo, che ora non è più utilizzabile (prendi nota del codice B8). Cancella dalla Scheda di Allagamento 20 crocette. Ora devi scegliere una delle due porte per uscire:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

94

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso la porta con lo scopo di aprirla velocemente, ed una volta tornato nel corridoio blu devi scegliere in quale direzione percorrerlo. Alla tua destra, il corridoio presenta un'altra stanza e termina con una curva, alla tua sinistra invece c'è una porta a pochi passi. Se vuoi andare a destra verso la curva vai al **105**, se vuoi andare a sinistra verso la porta vai al **281**. Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, muori affogato e la tua avventura termina qui.

95

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Dovunque ti trovi, se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso la porta per aprirla (vai al **428**). Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, muori affogato e la tua avventura termina qui.

96

La pietra a forma di parallelepipedo pesa un chilo. Torna al **185**.

97

Cerchi di avanzare rimanendo fuori dal raggio d'azione del rettile, ma purtroppo per te la catena cede e la creatura si scaglia contro di te, totalmente priva di controllo.
Rettile: Energia: 65, Danno: 1D+4, Protezione: 8, Combattività: 7, Resistenza: 11.
Non puoi fuggire: se vinci vai al **412**.

98

Infliggi il colpo di grazia al prigioniero, che crolla a terra (prendi nota del codice B6 e cancella il codice E5). Purtroppo ora non può più dirti il motivo per il quale voleva da te tutte le chiavi: probabilmente, da qualche parte, è presente un meccanismo per la cui attivazione sono necessarie tutte le chiavi... In questo caso, anche tu ti troveresti in difficoltà. Se non possiedi la *Paura dei cadaveri* puoi esaminare il corpo in cerca di qualche oggetto utile: oltre ad una piccola spada (Danno: 2D+4), trovi anche alcune chiavi (per capire di quali chiavi si tratta, controlla il foglio del personaggio, nella sezione "note", e segna nuovamente quelle chiavi nelle relative caselle). Esamini il resto della stanza: a parte un enorme ripiano a circa tre metri di altezza non vedi altre cose interessanti. Se vuoi esaminare il ripiano vai al **65**, altrimenti puoi uscire (vai al **187**).

99

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso la porta con lo scopo di aprirla velocemente: una volta uscito dalla stanza, devi decidere se

procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**). Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, muori affogato e la tua avventura termina qui.

100

Il cellulare che possiedi inizia a squillare. Lo prendi titubante e rispondi alla chiamata: la solita voce disturbata cerca di avvertirti di un imminente pericolo. "E' vicino, devi scappare al più presto, tra pochi istanti arriverà in questa stanza e per te sarà la fine...". La comunicazione cade, lasciandoti addosso un senso di terrore che ti mette i brividi. Improvvisamente percepisci un rumore oltre la parete: hai già sentito quel suono stridente, e anche stavolta sembra che ci sia qualcosa di incontrollabile che si sta dirigendo verso di te. Devi uscire velocemente da una delle due porte:
porta destra ("Stanza 12") - requisito: possedere la chiave H (se possiedi la chiave e vuoi aprirla, vai al **183**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave C (se possiedi la chiave e vuoi aprirla vai al **507**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

101

Ti guardi intorno: la stanza è molto umida. Sul lato sinistro vedi una piccola vasca quadrata piena d'acqua e, poco più a destra, un foro sul muro. Sulla destra, invece, c'è uno strano meccanismo che ti incuriosisce. Se esamini la vasca vai al **62**, se vuoi osservare il foro vai al **35**, se vuoi avvicinarti al meccanismo vai all'**86**. Se invece vuoi uscire vai al **391**.

102

"Se vuoi trovare le chiavi, potrai cercarle nei tre vasi sparsi in tutto il magazzino: ce ne sono due nel livello centrale ed uno nel livello superiore". La comunicazione è estremamente disturbata, infatti il ronzio di sottofondo ormai copre le parole... Quando non riesci più a comprendere ciò che ti viene detto, decidi di dirigerti velocemente verso l'uscita. Una volta fuori dalla stanza, ti trovi davanti alle tre porte. Vai al **54**.

103

Sulla mensola non c'è nulla, al contrario di quello che ti era sembrato. Una volta sceso, puoi esaminare il meccanismo (vai al **56**) o avvicinarti alla porta per uscire (vai al **538**).

104

Entri nella stanza e la porta si chiude alle tue spalle. Se possiedi il codice B6 vai al **122**, altrimenti vai al **552**.

105

Dopo qualche passo arrivi davanti ad una porta, colorata di nero e piuttosto logorata. Si tratta della "Stanza 17", e sulla serratura c'è la lettera B. Se possiedi la chiave B puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 28 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **196**)
riga 28 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **91**)
riga 30 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece non vuoi entrare, puoi proseguire in una delle due direzioni: da un lato il corridoio termina con una porta chiusa, dall'altra prosegue con una curva a destra. Se vuoi andare verso la porta vai al **402**, se invece ti dirigi verso la curva vai al **305**.

106

Ti avvicini alla porta e la osservi da vicino: sulla serratura c'è la lettera A. Se possiedi la chiave A puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei passato (vai al **473**). Se non possiedi la chiave A, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi iniziare ad esplorare la stanza (vai al **172**).

107

Apri la botola, e al suo interno trovi un arco e dieci frecce. Le frecce possono colpire a distanza un nemico senza che lui abbia la possibilità di colpire te (nel caso tu abbia due armi, non puoi colpire anche con l'altra in quanto il nemico rimane fuori dalla tua portata), ed ogni freccia infligge un Danno di 1D+3. Le dieci frecce occupano il posto di un solo oggetto nello zaino, mentre l'arco va tenuto in mano come arma (naturalmente, se lo prendi, ricordati di lasciare lì l'eventuale arma che già possiedi). Terminate le frecce, ti troverai privo di armi, a meno che tu non riesca a trovare altre frecce. Se decidi di prendere arco e frecce, annota il codice E2. Inoltre, essendoti abituato all'oscurità della botola, acquisisci l'Abilità *Vista* (prendi nota del codice C3). Dopo aver eventualmente aggiornato il foglio del personaggio, puoi avvicinarti alla barra di metallo (vai al **434**), o uscire dalla stanza (vai al **106**).

108

Ti avvicini al pannello: è piccolo e decorato con disegni di strane creature che combattono. Qualche centimetro più in basso vedi inoltre uno sportello sigillato. Al centro del pannello c'è una fessura: sembra fatta apposta per inserirvi un oggetto affusolato, oppure una moneta. Tuttavia, non possiedi nessun oggetto da inserire nel foro, quindi decidi di

allontanarti. Se ti avvicini all'uomo a terra vai al **60**, se invece ti dirigi verso la porta per uscire vai al **433**.

109

Se possiedi il codice F9 vai al **275**, altrimenti vai al **380**.

110

Senti un dolore incredibile alla spalla destra: qualcuno ti ha appena colpito (perdi 5 punti di Energia). Ti accasci a terra, mentre la porta si chiude alle tue spalle. O meglio, viene chiusa alle tue spalle da un uomo: si tratta di un prigioniero proprio come te, con l'unica differenza che sulla sua casacca sporca e consumata c'è il numero cinque. L'uomo è estremamente denutrito, ma riesce ugualmente a trovare la forza per combattere. "Ma sei impazzito? Sono un prigioniero anch'io, non voglio farti del male!!!", urli rabbioso all'uomo. Tuttavia, sembra non ascoltarti: è seriamente intenzionato a non farti uscire vivo di qui. "Dammi le tue chiavi!", ti minaccia, "Dammele tutte, oppure ti ammazzerò senza pietà!". Se vuoi dargliele vai al **285**, se invece ti rifiuti vai al **501**.

111

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del

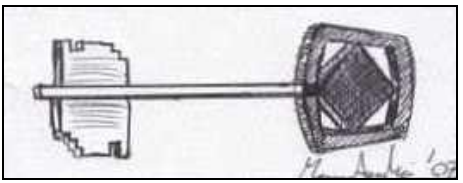
personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopodiché getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: da quello che riesci a vedere sei all'interno di una stanza di medie dimensioni. Vai al **50**.

112

La manovella pesa 900 grammi. Torna al **185**.

113

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso la porta con lo scopo di aprirla velocemente (vai al **497**). Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, muori affogato e la tua avventura termina qui.



114

L'unica cosa che attira la tua attenzione è una piccola barra di metallo su una parete. Lentamente il fumo sembra diradarsi, rivelandoti una stanza piccola e piuttosto chiara, anche se l'odore di zolfo continua a persistere. Se ti avvicini alla barra di metallo vai al **339**, se invece vuoi uscire vai al **487**.

115

Ti avvicini al pannello: è piccolo e decorato con disegni di strane creature che combattono. Qualche centimetro più in basso vedi inoltre uno sportello sigillato. Al centro del pannello c'è una fessura: sembra fatta apposta per inserirvi un oggetto affusolato, oppure una moneta. Se possiedi una moneta d'oro vai al **143**, altrimenti non puoi fare altro che uscire (vai al **276**).

116

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 11 vai al **152**. Se ti trovi nella Stanza 12 vai al **238**. Se ti trovi nella Stanza 20 vai al **99**.

117

La gabbia sembra essere in realtà un modo per impedirti di arrivare alla piccola nicchia. Osservi meglio oltre le sbarre, ed intravedi una pesante leva. Sicuramente, essendo protetto da una gabbia, deve trattarsi di un meccanismo in grado di darti qualche tipo di vantaggio. Anche la gabbia possiede una serratura, quindi è possibile aprirla: ti avvicini per leggere, e noti la presenza delle lettere C, D, F, I ed L. Requisito per aprire la gabbia: possedere le chiavi C, D, F, I ed L. Se possiedi il requisito, vai al **251**. In caso contrario devi avvicinarti ad una delle due porte:

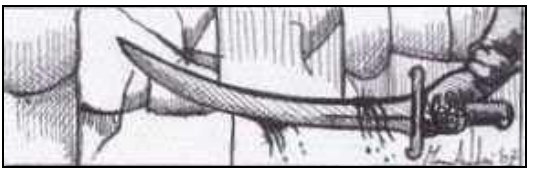
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);

porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).

Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

118

Afferri l'arma: si tratta di una sciabola estremamente affilata (Danno: 2D). Il cadavere è in avanzato stato di decomposizione (sei stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*). Dopo aver deciso se prendere o meno l'arma (lascia qui la tua se scegli di prenderla), annota il codice E1. Se ti avvicini al pannello elettrico vai al **377**, se invece vuoi uscire vai al **343**.



119

Il ripiano crolla definitivamente, e con lui crolla anche il vaso pieno d'acqua, che si infrange in mille pezzi. Purtroppo la tua ultima speranza di salvezza è andata perduta per sempre. Intrappolato, rimarrai qui fino a che l'acqua non salirà fino a questo livello. La tua corsa verso la salvezza termina qui.

120

Se possiedi il codice F1 (oppure entrambi i codici F1 ed E8) vai al **361**. Se possiedi solo il codice E8 vai al **413**. Se non possiedi nessuno di questi due codici vai al **189**.

121

Apri la gabbia e ti avvicini alla leva (prendi nota del codice D1). Non sai con certezza cosa accadrà una volta azionata, e non vedendo altre indicazioni non hai modo di saperlo. Se vuoi tirare la leva vai al **231**, altrimenti esci dalla gabbia per effettuare un'altra scelta. Se vuoi esaminare la scatola vai al

346, se vuoi osservare l'oggetto a terra vai al **250**. Se vuoi uscire dalla stanza, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

122

La stanza, a differenza delle altre che hai visto in questi magazzini sotterranei, è scavata nella pietra. A terra vedi un uomo privo di vita: si tratta di un prigioniero come te. A parte un enorme ripiano a circa tre metri di altezza non vedi altre cose interessanti. Se vuoi esaminare il ripiano vai al **65**, altrimenti puoi uscire (vai al **187**).

123

La gabbia è aperta: al suo interno c'è una strana leva. Non sai con certezza cosa accadrà una volta azionata, e non vedendo altre indicazioni non hai modo di saperlo. Se vuoi tirare la leva vai al **231**, altrimenti esci dalla gabbia per effettuare un'altra scelta. Se vuoi esaminare la scatola vai al **346**, se vuoi osservare l'oggetto a terra vai al **250**. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**,

ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

124

Ti avvicini alla porta più chiara: sopra la porta c'è scritto "Stanza 21" e sulla serratura c'è la lettera I. Se possiedi la chiave I puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 12 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **444**)
riga 12 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **240**)
riga 14 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave I, puoi dirigerti verso l'altro lato del corridoio fino ad arrivare alla porta più scura (vai al **271**), oppure farti aiutare da Tishen a prendere la chiave I (in questo caso vai al **530**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **530** non ti porterà indietro).

125

Ti avvicini alla guardia, e ti accorgi che è ancora viva. "Aiutami...", ti dice con un filo di voce. Titubante, ti avvicini: l'uomo ha una grave ferita sul petto, e ormai per lui non c'è più scampo. "Cosa posso fare per te?", gli chiedi. "Ho qualcosa che forse ti sarà utile...", dice l'uomo con una smorfia di dolore, ed estrae una catena ed una piccola fiala. "La catena ti sarà utile come arma, mentre la fiala ti renderà più forte". "Ma perché rischiate la vostra vita per aiutarmi?", chiedi con rassegnazione. "Devi vivere, perché in caso contrario saremo tutti in pericolo... c'è qualcuno che non vede l'ora di ucciderti per poter...". L'uomo non ha più la forza di continuare a parlare, e dopo pochi istanti piega la testa da un lato e muore davanti ai tuoi occhi (prendi nota del codice A3). Cosa avrà voluto dire? Chi è che vuole ucciderti? Allora, oltre loro, sono implicate anche altre persone in questo complotto. Decidi di non perdere altro tempo, e lo perquisisci: come detto dalla

guardia, trovi la catena (Danno: 3D+2) e la fiala. Se prendi la catena, lascia lì le tue armi e perdi l'Abilità *Doppio Attacco* (segna il codice B3). Se decidi di prendere la fiala (prendi nota del codice E4), puoi berla quando vuoi: per verificarne gli effetti vai al **323**, ma ricordati di segnare il paragrafo in cui ti trovi quando la bevi, perché il **323** non ti riporterà indietro. Se vuoi esaminare il pannello vai al **453**. In alternativa, puoi avvicinarti alla porta ed uscire (vai al **433**).

126

La botola sembra bloccata, ma dovresti riuscire ad aprirla. Requisito per aprirla: Abilità *Forza* pari o superiore a 6. Se possiedi il requisito vai al **78**, altrimenti puoi avvicinarti alla barra di metallo (vai al **434**), o uscire dalla stanza (vai al **106**).

127

Muovi la leva verso il centro (prendi nota del codice G2 e, se li possiedi, cancella i codici C1 e C2). Improvvisamente il pavimento sotto i tuoi piedi cede di colpo, e tu perdi l'equilibrio, cadendo all'indietro e sbattendo la testa a terra. Il colpo subito ti fa perdere un'Abilità a tua scelta. Evidentemente hai posizionato la leva in modo errato. Se vuoi tentare di nuovo a muovere la leva vai al **171**. Se ti avvicini alla fessura vai al **388**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:
la porta senza iscrizioni (requisito: possedere la chiave G. Una vola aperta la porta vai al **215**)
la porta della "Stanza 3" (requisito: possedere la chiave H. Vai al **356**).
Se vuoi aprire una di queste porte, ma non possiedi la chiave, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

128 (Fig. 1)

Apri la porta, che si chiude alle tue spalle dopo che sei entrato. La stanza è piuttosto piccola, ma estremamente pericolosa: è formata da un piccolo ponte sospeso nel vuoto, sotto il quale si apre una voragine della quale non intravedi il fondo. Se sei stato colpito dalle *Vertigini* devi necessariamente uscire da questa stanza e tornare nel corridoio (vai al **54**); in caso contrario, puoi continuare a leggere questo paragrafo.

Alla fine del ponte c'è un piedistallo, sul quale vedi uno zaino. Non sembrano esserci mostri o altre trappole. Se vuoi raggiungere il piedistallo vai al **165**, altrimenti devi uscire dalla stanza e tornare nel corridoio con le tre porte (vai al **54**).

129

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopo di che getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: ti trovi al centro di un corridoio lungo oltre dieci metri. Ad un'estremità del corridoio vedi due porte: molto probabilmente sono chiuse. Dall'altra parte c'è una pesante grata di legno che

(Fig. 1) La stanza è formata da un piccolo ponte sospeso nel vuoto, sotto il quale si apre una voragine della quale non intravedi il fondo.

blocca il passaggio. Se vuoi dirigerti verso la grata vai al **268**, se invece vuoi muoverti verso le stanze vai al **266**.

130

Il corridoio blu prosegue per qualche metro ancora e poi svolta a sinistra. Dopo la curva, il corridoio termina con una porta di bronzo. Appena prima della porta, sulla destra, trovi una scala a pioli fissata alla parete: la scala porta verso l'alto, a quello che sembra essere il livello superiore del magazzino in cui ti trovi. Quella che hai di fronte, invece, è la porta della "Stanza 4", sulla cui serratura è incisa la lettera L. Se vuoi tornare indietro vai al **38**. Se possiedi la chiave L puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 29 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **301**)
riga 29 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **239**)
riga 31 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave L (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece vuoi salire la scala a pioli vai al **439**.

131

Il meccanismo si sblocca con successo, ma ora devi riuscire a sollevare la grata ruotando la leva. Requisito per alzare la grata: Abilità *Forza* pari o superiore a 3. Se possiedi questo requisito riesci ad alzare la grata e a superarla con un rapido movimento (vai al **14**), se invece non possiedi il requisito devi necessariamente percorrere il corridoio fino in fondo in direzione delle due porte (vai al **266**).

132

Ti addentri nel corridoio, lungo appena due metri. In fondo, sulla destra, c'è una piccola porta dorata ricca di ornamenti. La

osservi, ma sembra diversa dalle altre porte di questi magazzini sotterranei: al posto di una singola serratura ne ha dieci, su ognuna delle quali è incisa una lettera diversa. Rimani sbigottito di fronte a questo particolare, perché per aprirla avrai bisogno di tutte e dieci le chiavi. "Deve sicuramente esserci qualcosa di estremamente importante dietro questa porta, per essere così difficile da aprire...", commenti tra te e te a voce bassa. Tuttavia, non puoi rimanere qui a perdere tempo: la stanza tra poco sarà piena d'acqua, quindi devi sbrigarti. Devi anche considerare un altro fattore: e se oltre questa porta ci fosse un percorso cieco? Rischieresti di rimanere intrappolato ed affogare non appena il livello dell'acqua salirà ancora. Requisito per aprire la porta: possedere le seguenti chiavi:
A, B, C, D, E, F, G, H, I, L.
Se possiedi queste dieci chiavi vai al **4**. Se non le possiedi, oppure non vuoi aprire la porta, non ti resta che tornare nella stanza ed esplorare il masso (vai al **312**) o uscire (vai al **428**).

133

Se possiedi il cellulare vai al **490**, altrimenti esci direttamente dalla stanza (vai al **54**).

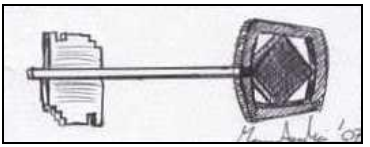
134

Il meccanismo è effettivamente composto da una bilancia. Incuriosito, ti avvicini per esaminarlo meglio. Sotto la bilancia vedi la scritta 84 Kg, e ancora più in basso, all'interno di un contenitore, trovi una serie di pesi:
47, 31, 30, 28, 24, 23, 16, 15, 8, 5.
Probabilmente dovrai posizionare i pesi sulla bilancia in modo che la loro somma sia 84 Kg.
Requisito per sollevare il peso da 47 Kg: possedere Abilità *Forza* pari o superiore a 4.

Se riesci a trovare la giusta combinazione in grado di ottenere quel peso vai al **522**, se invece non riesci o preferisci rinunciare vai al **63**.

135

Il codice sulla parete è il seguente: 321/2 - JTH.
Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **321**, se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi uscire vai al **244**.



136

Appena entri nella stanza, ti accorgi che nei primi due metri c'è del fango umido a terra al posto del pavimento. Fortunatamente c'è anche una passerella di legno che ti permette di attraversarlo, quindi riesci ad arrivare in fondo alla stanza. Devi stare attento: soltanto una sottile striscia di pavimento è percorribile senza problemi, quindi devi cercare di non perdere l'equilibrio. In questa parte della stanza ci sono solo due cose interessanti: un uomo a terra ed un pannello elettrico. Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **31**, se vuoi esaminare il pannello vai al **377**. Se invece vuoi uscire vai al **343**.

137

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato*, devi

decidere da quale delle due porte uscire: su una non è riportata alcuna iscrizione e sulla serratura c'è la lettera G; sull'altra è riportata la scritta "Stanza 3" e sulla serratura è incisa la lettera H. Devi decidere in fretta:
porta senza iscrizioni (requisito: possedere la chiave G. Una vola aperta la porta vai al **215**)
porta della "Stanza 3" (requisito: possedere la chiave H. Vai al **356**).
In questo caso Tishen non può correre in tuo aiuto. Se non possiedi l'Abilità *Fiato*, oppure non possiedi nessuna delle chiavi indicate, per te non c'è più niente da fare: morirai affogato in questa stanza.

138

Il rumore che senti ti indica che le stanze vicine sono state in gran parte sommerse. Per tua fortuna l'acqua non sembra accumularsi in questa stanza per via del profondo baratro e del ponte di pietra sospeso nel vuoto: probabilmente defluisce da qualche passaggio alla base del baratro stesso, ma fuori continua ad accumularsi, quindi non puoi perdere troppo tempo. Se sei stato colpito dalle *Vertigini* devi necessariamente uscire da questa stanza e tornare nel corridoio (vai al **54**); in caso contrario, puoi proseguire verso il piedistallo alla fine del ponte (vai al **165**) o uscire e tornare nel corridoio con le tre porte (vai al **54**).

139

La stanza è ora allagata parzialmente. Sulla sinistra vedi un uomo, ma è ormai totalmente sommerso dall'acqua. Sulla parete davanti all'entrata, invece, sembra sia presente un'iscrizione. Decidi di dare un'occhiata alla parete. Se possiedi il codice F8 vai al **22**, altrimenti vai al **209**.

140

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso l'uscita: sulla serratura della porta è indicata la lettera L. Se possiedi la chiave L puoi aprire la porta, che si richiude automaticamente alla tue spalle nonostante l'acqua, riportandoti al corridoio con le tre porte (vai al **54**). In questo caso Tishen non può correre in tuo aiuto. Se non possiedi l'Abilità *Fiato*, oppure non possiedi la chiave L, per te non c'è più niente da fare: morirai affogato in questa stanza.

141

La parte finale del corridoio nero presenta, su entrambi i lati, due piccole aperture: il tuo sesto senso ti dice che passare di lì senza la minima attenzione potrebbe causarti qualche danno, in quanto probabilmente da quei fori potrebbe uscire una fiammata da un momento all'altro. Se vuoi tentare ugualmente di passare vai al **300**, altrimenti devi tornare indietro verso la "Stanza 20" (vai al **299**).

142

Ti avvicini al pannello: è piccolo e decorato con disegni di strane creature che combattono. Qualche centimetro più in basso vedi inoltre uno sportello sigillato. Al centro del pannello c'è una fessura: sembra fatta apposta per inserire un oggetto affusolato, oppure una moneta. Tuttavia, non possiedi nessun oggetto da inserire nel foro, quindi decidi di allontanarti ed uscire (vai al **276**).

143

Inserisci la moneta nella fessura (cancellala dal foglio del personaggio). Senti uno strano rumore provenire dal pannello, poi torna il silenzio più totale. Lo sportello è rimasto chiuso,

quindi probabilmente qualcosa non ha funzionato. La moneta non può più essere recuperata (prendi nota del codice F5). Ora puoi uscire dalla stanza (vai al **276**).

144

La parte iniziale del corridoio nero presenta, su entrambi i lati, due piccole aperture: il tuo sesto senso ti dice che passare di lì senza la minima attenzione potrebbe causarti qualche danno, in quanto probabilmente da quei fori potrebbe uscire una fiammata da un momento all'altro. Se vuoi tentare ugualmente di passare vai al **5**, altrimenti devi scegliere un'altra direzione: verso la porta chiusa nei pressi del bivio (vai al **492**) o lungo il corridoio blu in direzione della curva (vai al **130**).

145

Sferri il colpo mortale: la Creatura e la sua arma si dissolvono davanti ai tuoi occhi (prendi nota del codice D4). Ti guardi intorno: la stanza è molto umida. Sul lato sinistro vedi un piccolo foro sul muro. Sulla destra, invece, c'è uno strano meccanismo digitale, ormai quasi totalmente sommerso e quindi non più utilizzabile. Se vuoi osservare il foro vai al **258**, se invece vuoi uscire vai al **181**.

146

Il foro è abbastanza profondo, ma grande a sufficienza per infilarci un braccio. Alla fine della fessura vedi una piccola pietra luccicante. L'istinto ti suggerisce che sarebbe meglio prenderla. Tuttavia, la fessura presenta una lama, che si muove verticalmente proprio vicino al piccolo oggetto. Se tenti di prenderlo, potresti ferirti seriamente. Inoltre, dando un'occhiata al livello dell'acqua, ti accorgi di avere un solo tentativo a disposizione per prenderlo: tra pochi secondi, infatti, il foro sarà invaso dall'acqua e sarà impossibile

prendere la piccola pietra. Se vuoi uscire dalla stanza vai al **181**.
Se invece vuoi provare a fare un tentativo, lancia un dado, ed aggiungi 1 al risultato per ogni Abilità che possiedi. Se il totale è pari o superiore a 12 vai al **550**, altrimenti vai al **147**.

147

La lama ti ferisce, causandoti un Danno di 2 punti di Energia. Purtroppo non hai tempo per altri tentativi: l'acqua penetra nel foro, allontanando la pietra dalla tua portata. A questo punto non ti resta che avvicinarti alla porta (vai al **181**).

148

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso la porta e la apri velocemente (vai al **48**). Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, muori affogato e la tua avventura termina qui.

149

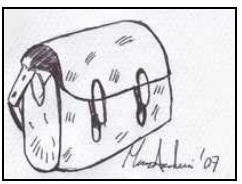
La stanza in cui ti trovi presenta due porte. Nell'angolo opposto noti uno strano meccanismo simile ad una bilancia, ma non puoi utilizzarlo per via dell'acqua. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra - requisito: possedere la chiave B (se la possiedi vai al **163**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi vai al **442**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

150

Entri nella stanza ed inizi ad esplorarla: è piuttosto piccola, estremamente umida e poco accogliente. La numerosa presenza di insetti e scarafaggi ti dà l'impressione di essere entrato in una grotta buia inesplorata da anni, ma guardandoti intorno riesci chiaramente a vedere le pareti della stanza. Se possiedi il codice D6 vai al **72**, altrimenti vai al **409**.

151

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato*, devi scegliere una delle due porte:
porta destra - requisito: possedere la chiave B (se la possiedi vai al **163**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi vai al **442**).
In questo caso Tishen non può correre in tuo aiuto. Se non possiedi l'Abilità *Fiato*, o non hai nessuna delle due chiavi, per te non c'è più niente da fare: morirai affogato in questa stanza, e la tua avventura termina qui.



152

La stanza è ora allagata parzialmente. Ci sono due uscite, una delle quali presenta in alto la scritta "Stanza 12". Improvvisamente percepisci un rumore oltre la parete: hai già sentito quel suono stridente, e anche stavolta sembra che ci sia

qualcosa di incontrollabile che si sta dirigendo verso di te. Se vuoi rimanere nella stanza vai al **516**, se invece vuoi uscire devi scegliere una delle due porte:
porta destra ("Stanza 12") - requisito: possedere la chiave H (se possiedi la chiave e vuoi aprirla, vai al **238**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave C (se possiedi la chiave e vuoi aprirla vai al **507**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

153

Se possiedi il codice D1 vai al **93**. Se possiedi i codici D1 e B8 vai al **225**. Se non possiedi nessuno di questi due codici vai al **459**.

154

Appena entri nella stanza, vedi a terra un uomo con una tuta di pelle nera; è una delle guardie che hai già incontrato, e sembra ancora viva. Di fronte alla porta in cui sei entrato, vedi una mensola. Se possiedi il codice F2, non ti resta altro da fare che uscire (vai al **379**), altrimenti vai al **211**.

155

Il piedistallo sembra molto antico. Il calice, a prima vista vuoto, contiene in realtà una piccola boccetta. Ti avvicini per verificarne il contenuto, e ti accorgi che si tratta di una pozione di Kitran. Dopo aver deciso se prenderla o meno (se la prendi, annota il codice B10), puoi avvicinarti alla porta di metallo (vai al **496**), esaminare lo scrigno (vai al **157**) o uscire dalla stanza (vai al **386**).

156

Entrare in quell'ambiente così gelido è per adesso impossibile: non ti resta che provare in un secondo momento. Se vuoi avvicinarti al piedistallo vai al **313**, se vuoi esaminare lo scrigno vai al **157**. Se invece vuoi uscire vai al **386**.

157

Se possiedi il codice A9 vai al **186**. Se possiedi il codice C4 vai al **335**. Se possiedi i codici A9 e G3 vai al **335**. Se non possiedi nessuno di questi codici vai al **242**.

158

Infliggi il colpo di grazia al prigioniero, che crolla a terra (cancella il codice E5 e prendi nota del codice D5). Se non possiedi la *Paura dei cadaveri* puoi esaminare il corpo del prigioniero in cerca di qualche oggetto: oltre ad una piccola spada (Danno: 2D+4), trovi anche alcune chiavi (per capire di quali chiavi si tratti, controlla il foglio del personaggio, nella sezione "note", e segna nuovamente quelle chiavi nelle relative caselle). Inoltre, nella sua tasca, trovi uno strano foglietto di carta, sul quale riesci a leggere una strana cifra: 89. Purtroppo il biglietto è strappato, quindi non puoi leggere l'altra parte della cifra. Dopo aver preso quello che desideri e aggiornato il foglio del personaggio, inizi ad esaminare il resto della stanza: l'ambiente è molto grande. Sul lato destro, una porta di metallo conduce ad un altro ambiente: sembra chiusa, ma potresti avvicinarti per verificarne l'apertura. Davanti a te c'è un piccolo piedistallo, sul quale è poggiato un calice dorato. Sulla sinistra, invece, vedi uno scrigno dorato. Se vuoi avvicinarti alla porta di metallo vai al **496**, se vuoi avvicinarti al piedistallo vai al **313**, se vuoi esaminare lo scrigno vai al **157**. Se invece vuoi uscire vai al **386**.

159

La prima cosa che attira la tua attenzione è la presenza di un uomo chinato a terra. Indossa una casacca simile alla tua, e quando si volta lo riconosci: è il prigioniero con la casacca numero cinque, colui che nella "Stanza 15" ti ha sottratto le chiavi. Rabbioso, ti lanci contro l'uomo, che si affretta ad estrarre la sua arma.

Prigioniero: Energia: 30, Danno: 2D+4, Protezione: 6, Combattività: 5, Resistenza: 12.

Se lo uccidi vai al **158**.

Poiché il prigioniero sembra piuttosto lento e poco interessato alla tua presenza, se vuoi puoi anche fuggire: in questo caso, riesci ad aprire la porta senza problemi ed esci dalla stanza (vai al **48**).

160

Se possiedi il codice F6 vai al **468**, altrimenti vai al **202**.

161

La gabbia sembra essere in realtà un modo per impedirti di arrivare alla piccola nicchia. Osservi meglio oltre le sbarre, ed intravedi una pesante leva. Sicuramente, essendo protetta da una gabbia, deve trattarsi di un meccanismo in grado di darti qualche tipo di vantaggio. Anche la gabbia possiede una serratura, quindi è possibile aprirla: ti avvicini per leggere, e noti la presenza della lettera C. Requisito per aprire la gabbia: possedere la chiave C. Se possiedi il requisito, vai al **251**. In caso contrario devi avvicinarti ad una delle due porte:

porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);

porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).

Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**,

ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

162

Afferri la sfera rossa, che subito dopo diventa incandescente. Dopo qualche secondo non sei più in grado di resistere e devi lasciarla cadere a terra: hai subito una seria ustione (perdi un'Abilità a tua scelta tra le seguenti: *Arrampicata*, *Forza*, *Doppio Attacco*).

Se hai già toccato anche le altre due sfere prendi nota del codice A9. Ti avvicini nuovamente alle sfere. Se prendi la sfera nera vai al **284**. Se prendi la sfera blu vai al **298**. Se non vuoi prenderle, puoi avvicinarti all'uomo (vai al **321**), dare un'occhiata alla parete (vai al **360**) o uscire dalla stanza (vai al **244**).

163

La porta si chiude alle tue spalle. Dopo pochi passi arrivi ad un bivio: davanti a te, il corridoio continua fino ad una curva a sinistra; alla tua destra invece inizia un nuovo corridoio, che continua per circa dieci metri fino a svoltare a sinistra. Se vuoi proseguire lungo il corridoio in cui già ti trovi vai al **193**, se invece vuoi iniziare a percorrere il cunicolo secondario vai al **436**.

164

Ti avvicini al pannello: è piccolo e decorato con disegni di strane creature che combattono. Qualche centimetro più in basso vedi inoltre uno sportello sigillato. Al centro del pannello c'è una fessura: sembra fatta apposta per inserire un oggetto affusolato, oppure una moneta. Se possiedi una moneta d'oro e vuoi utilizzarla vai al **441**, altrimenti puoi scegliere di avvicinarti all'uomo a terra (vai al **60**), o dirigerti verso la porta per uscire (vai al **433**).

165

Ti incammini per raggiungere il piedistallo. Tuttavia, dopo qualche passo, una pietra del ponte cede al tuo passaggio, e il tuo piede rimane intrappolato. Seppur con una grande paura di cadere, provi a liberarti, ma ti accorgi che con movimenti eccessivamente bruschi potresti ferirti seriamente alla gamba. Inoltre, lo zaino che possiedi è abbastanza ingombrante e ti renderà le cose più difficili. Tira 3D, e sottrai al risultato ottenuto 1 punto per ogni oggetto che possiedi nello zaino: se il punteggio così calcolato è uguale o superiore a 5 riesci a liberarti, altrimenti perdi 1 punto di Energia ad ogni tentativo e devi provare nuovamente. Puoi tentare finché la tua Energia non scende a zero, ma ricordati che ad ogni tentativo puoi aumentare di 1 il punteggio dei dadi (al primo tiro: 3D, al secondo tiro: 3D+1, al terzo tiro: 3D+2, e così via).

Se vuoi, prima di qualsiasi tentativo, puoi gettare nel vuoto un oggetto che possiedi per alleggerire lo zaino, ma ogni oggetto gettato via in questo modo è perso per sempre (cancellalo dal foglio del personaggio). Nel caso tu subisca un Danno superiore a 6 punti di Energia in questo modo, vieni colpito dalle *Vertigini*. Se riesci a liberarti prima che la tua Energia scenda a zero vai al **537**.

166

Dopo pochi metri il corridoio presenta una biforcazione: un breve cunicolo che porta ad una nuova stanza. Se vuoi esaminare il piccolo cunicolo vai al **326**, altrimenti puoi continuare a percorrere il corridoio in direzione della grata (vai al **495**) o della curva (vai al **277**).

167

Arrivi alla curva e svolti a sinistra. Dopo pochi metri, il corridoio termina con una porta. Tuttavia ti accorgi che, poco prima della porta stessa, a terra ci sono degli scheletri sui lati

del corridoio: sembra quasi che qualcuno, dopo averli uccisi, li abbia buttati lì per scoraggiare l'entrata nella stanza che hai di fronte. Esamini la porta: un'indicazione sopra di essa ti indica che quella è la "Stanza 2". La stanza è più elevata rispetto al corridoio, e sulla porta è presente la lettera G. Se possiedi la chiave G puoi entrare, ma devi prima valutare la situazione in base alla Scheda di Allagamento:
riga 19 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **493**)
riga 19 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **447**)
riga 21 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave G, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In caso contrario, devi necessariamente tornare sui tuoi passi e dirigerti nuovamente verso il bivio appena superato (vai al **437**).

168

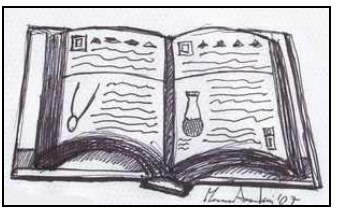
All'interno della scatola trovi del cibo e una piccola fiala contenente un liquido bianco (prendi nota del codice B1). Il cibo può farti guadagnare 15 punti di Energia ed 1 punto di Resistenza: puoi prenderlo per mangiarlo in seguito o consumarlo qui. La piccola fiala sembra contenere un liquido simile a latte; la apri e provi a sentirne l'odore: effettivamente sembra latte, ma non ne hai la certezza. Se vuoi puoi berla (vai al **201**). Se possiedi l'Abilità *Sicurezza*, puoi verificarne il contenuto per capire se il liquido sia bevibile o tossico (vai al **371**). In caso contrario, puoi prendere la fiala e segnarla nel foglio del personaggio (se in un secondo momento decidi di berla, vai al **566** per conoscerne gli effetti, ma in questo caso ricordati di segnare il paragrafo in cui ti trovi, in quanto il **566** non ti porterà indietro), dopodiché vai al **494** per avvicinarti alla pulsantiera, oppure al **74** per uscire.

169

Riesci appena ad abituarti alla tenue illuminazione di questa stanza, quando un rumore attira la tua attenzione: c'è qualcuno lì con te. Provi a capire di chi si tratti, ma lentamente ti rendi conto che la presenza che hai notato non è affatto amichevole, e si sta avvicinando a te. Da quello che puoi vedere, ha in mano una pericolosa scimitarra, e la sua corporatura possente ti dà l'idea del terribile scontro che ti aspetta. Inoltre, fuggire è abbastanza rischioso, in quanto potresti essere ferito alle spalle. Se intendi fuggire e sei entrato in questa stanza tramite un corridoio in cui hai visto diversi scheletri a terra, vai al **403**. Se invece non intendi fuggire, o provieni dalla Stanza 3, vai al **519**.

170

Entri nella stanza: la prima cosa che attira la tua attenzione è il fastidioso rumore di una lampada al neon danneggiata, la cui luce intermittente crea un'atmosfera spettrale. Sulla sinistra, disteso su un fianco e rivolto verso il muro, vedi un uomo a terra, ma non sai se sia vivo o meno. Su un angolo della stanza vedi tre piccole sfere a terra: forse potranno risultarti utili nel tuo percorso. Sulla parete davanti all'entrata, invece, sembra sia presente un'iscrizione. Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **321**, se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi dare un'occhiata alla parete vai al **360**.



171

Ti avvicini alla leva sulla parete: è mobile, e può essere spostata verticalmente in tre diverse posizioni. Sotto la leva noti degli strani simboli: ←↑↑←↑↓↓←.
Se vuoi provare a muoverla, devi decidere in quale posizione metterla: verso l'alto (vai al **540**), al centro (vai al **127**) o verso il basso (vai al **325**). Se non vuoi spostarla, puoi esaminare la fessura (vai al **388**). Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:
la porta senza iscrizioni (requisito: possedere la chiave G. Una volta aperta la porta vai al **215**);
la porta della "Stanza 3" (requisito: possedere la chiave H. Vai al **356**).
Se vuoi aprire una di queste porte, ma non possiedi la chiave, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

172

Le uniche cose che attirano la tua attenzione sono una piccola barra di metallo su una parete ed una piccola botola. Lentamente il fumo sembra diradarsi, rivelandoti una stanza piccola e piuttosto chiara, anche se l'odore di zolfo continua a persistere. Se ti avvicini alla barra di metallo vai al **434**, se vuoi esaminare la botola vai al **126**. Se invece vuoi uscire vai al **106**.

173

Appena entri nella stanza avverti una strana sensazione: stai lentamente affondando in una sostanza vischiosa, e anche se non sai cosa sia capisci che è meglio allontanarsi al più presto. Mentre affondi, inizi anche a sentire un dolore piuttosto forte: forse all'interno di quella sostanza c'è qualcosa che ti sta ferendo, probabilmente qualcosa di appuntito. Devi uscire

velocemente: se rimani lì potresti morire affogato. Tira un dado, ed aggiungi 1 al numero ottenuto per ogni punto di Abilità *Forza* che possiedi. Se il risultato è pari o superiore al punteggio richiesto per ogni tentativo indicato qui sotto, riesci a liberarti dalla sostanza, altrimenti perdi 2 punti di Energia ad ogni tentativo.
1° tentativo: 10;
2° tentativo: 9;
3° tentativo: 8;
4° tentativo: 7.
Se non riesci a liberarti in tempo, muori affogato nell'acqua. Se invece riesci a liberarti, guadagni 1 punto di Combattività (prendi nota del codice E9) e vai al **307**.

174

Il meccanismo è composto da una strana tastiera digitale. Subito sopra di essa, vedi dieci numeri:
14, 16, 82, 91, 119, 150, 188, 222, 233, 301
sotto i quali ce ne sono altri tre:
558, 423, 435.
Sulla tastiera riesci chiaramente a leggere le istruzioni per risolvere il meccanismo: devi trovare, con quei dieci numeri, gli accoppiamenti esatti che ti permettano di ottenere le tre somme sotto riportate. Quando con i numeri indicati sarai riuscito a calcolare le tre somme, scrivile su un foglio e vai al **432** per verificarne la correttezza.

175

La gabbia sembra essere in realtà un modo per impedirti di arrivare alla piccola nicchia. Osservi meglio oltre le sbarre, ed intravedi una pesante leva. Sicuramente, essendo protetta da una gabbia, deve trattarsi di un meccanismo in grado di darti qualche tipo di vantaggio. Anche la gabbia possiede una

serratura, quindi è possibile aprirla: ti avvicini per leggere, e noti la presenza delle lettere C, D, F, I ed L.
Requisito per aprire la gabbia: possedere le chiavi C, D, F, I ed L.
Se possiedi il requisito, vai al **121**. In caso contrario puoi esaminare la scatola (vai al **346**) o osservare l'oggetto a terra (vai al **250**). Se invece vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

176

Tishen riesce ad aprire un passaggio: anche se vorresti esplorare altre stanze, ora la priorità è disattivare la corrente. Esci dalla stanza e ti trovi nel corridoio. Davanti a te si apre un piccolo passaggio privo di luce, per percorrere il quale devi inginocchiarti. "Questo passaggio ti porterà direttamente alle spalle del pannello dell'elettricità, non arriverai direttamente nella Stanza 18. Una volta lì, devi tirare la leva nera che troverai e mandare in corto circuito il sistema". Detto ciò, Tishen scompare. Entri nel cunicolo, che risulta essere estremamente umido. Arrivi alla fine del cunicolo, e voltandoti a sinistra riesci a vedere il pannello: tiri la leva e senti il suono di un contatto elettrico. Dopo pochi istanti la corrente va via, per ritornare qualche secondo dopo. Ora il contatto con l'acqua non è più mortale. Il corto circuito tuttavia, nonostante sia stato necessario, ha avuto anche effetti negativi: sei infatti stato colpito dall'*Electrofobia* (non potrai più utilizzare formule magiche di guarigione). Una volta tornato nel

corridoio, ti trovi di fronte la porta della Stanza 14. Se vuoi entrare vai al **389**. Se non vuoi entrare, devi scegliere se percorrere il corridoio verso destra, in direzione della grata (vai al **268**), o verso sinistra, in direzione dell'altra stanza e della fine del corridoio (vai al **40**).

177

Il codice sulla parete è il seguente: 132/1 - RLK.
Esci dalla stanza (vai al **244**).

178

Se possiedi anche solo uno dei seguenti codici: A4, A10, B7, D8, F7 vai al **358**. Se invece non ne possiedi nessuno vai al **26**.

179

Se possiedi il codice A2 vai al **318**, altrimenti vai al **551**.

180

La lastra di marmo è appoggiata verticalmente alla parete. Se vuoi puoi spostarla.
Requisito per spostare la lastra: Abilità *Forza* pari o superiore a 5.
Se possiedi il requisito vai al **317**, altrimenti devi uscire (vai al **236**).

181

Ti avvicini alla porta e la apri. Appena sei passato, la porta si chiude alle tue spalle, e ti trovi nuovamente nel corridoio. Se vuoi proseguire a destra, verso la grata, vai al **495**. Se invece vuoi dirigerti a sinistra, verso la curva, vai al **277**.

182

La stanza è ora allagata parzialmente. Se possiedi il codice E5 vai al **330**. Se possiedi il codice C9 vai al **58**. Se possiedi il codice D5 vai al **482**. Se possiedi i codici C9 e D5 vai al **58**. Se non possiedi nessuno di questi codici vai al **482**.

183

Prima di aprire la porta devi valutare la situazione in base alla Scheda di Allagamento:
riga 25 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **308**)
riga 25 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **238**).

184

Purtroppo non sei riuscito a trovare la chiave J. Inizi a disperarti, ma all'improvviso Tishen compare nuovamente al tuo fianco: "Non sei riuscito a trovare la chiave, vero? Questo è un grande problema...", esclama sconsolata, "ma io posso aiutarti: ti darò io la chiave J... però, come avrai capito, c'è un prezzo da pagare...". Anche se ti aspettavi una frase simile, il tuo disappunto è molto grande: "E che cosa vorresti? Sentiamo... Vuoi togliermi tutto?". "No, basterà che tu rinunci ad una delle tue chiavi, oppure ad uno dei tuoi oggetti", risponde lei. La proposta è migliore di quanto immaginassi; purtroppo non hai scelta, devi accettarla per forza. Scegli una chiave o un oggetto, quindi consegnalo a Tishen (cancellalo dal foglio del personaggio). La ragazza cerca di tranquillizzarti: "Lo so che non ti fidi, ma come vedi noi vogliamo solo aiutarti ad evitare le insidie di quei maledetti che vogliono ucciderti...". Detto ciò, ti consegna la chiave J e una razione di cibo in grado di farti recuperare 20 punti di Energia, poi sparisce (segna la chiave nel foglio del personaggio).
Vai al **570**.

185

L'intuito ti suggerisce che potresti provare a pesare le pietre ed alcuni tuoi oggetti che possiedi per valutare quale pietra sia dello stesso peso di uno di loro, oppure sia dello stesso peso di due o più di loro messi insieme. Puoi pesare i seguenti oggetti sotto riportati, ma ricorda che poiché per pesare è necessario qualche secondo, ad ogni oggetto che intendi pesare il livello d'acqua all'interno dei magazzini salirà (per ogni paragrafo che scegli di controllare, metti una crocetta nella Scheda di Allagamento come di consueto; quando, per ogni oggetto, tornerai a questo paragrafo, non devi mettere un'altra crocetta nella Scheda). Prendi nota di questo paragrafo, perché questi paragrafi appena indicati non ti porteranno indietro.

Pietra sferica: vai al **336**.
Pietra ovale: vai al **241**.
Pietra affusolata: vai al **400**.
Pietra a forma di parallelepipedo: vai al **96**.
Pietra cubica: vai al **394**.
Clessidra magica: vai al **560**.
Manovella: vai al **112**.
Pezzo di legno: vai al **395**.
Sacchetto di sabbia: vai al **341**.
Telecomando grigio: vai al **461**.
Ciondolo di cristallo: vai al **561**.

Quando avrai finito di pesare, vai al **545** per scegliere quale pietra prendere in base alla logica che deciderai di utilizzare.

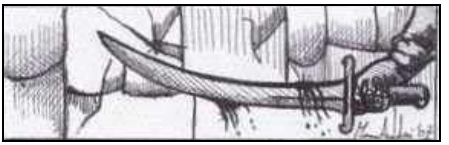
186

Apri lo scrigno: al suo interno trovi una bellissima arma dorata (Danno: 4D+1; essendo molto pesante ed ingombrante, se la prendi perdi l'Abilità *Doppio Attacco*) ed un'armatura d'argento estremamente comoda ma resistente (Protezione: 5). Una volta chiuso lo scrigno (prendi nota del codice G3), devi decidere cosa fare: se vuoi avvicinarti alla porta di metallo vai

al **496**, se vuoi avvicinarti al piedistallo vai al **313**, se invece vuoi uscire vai al **386**.

187

Apri la porta ed esci dalla stanza: ti trovi nuovamente nel corridoio. Se vuoi andare a sinistra verso la porta e la grata vai all'**83**, se invece vuoi dirigerti a destra verso la fine del corridoio vai al **197**.



188

Ti avvicini all'uomo con circospezione. Osservandolo più da vicino, noti che stringe uno zaino in mano. Se vuoi provare a prenderlo vai al **334**, altrimenti puoi avvicinarti alle sfere (vai al **23**) o dare un'occhiata alla parete (vai al **360**). Se invece vuoi uscire, apri la porta e vai al **244**.

189

La stanza in cui ti trovi presenta due porte. Stai per esaminarne una, quando una piccola creatura che non avevi notato ti ruba l'arma (se ne possiedi due, ti ruba quella che causa più Danno). Preso alla sprovvista, provi istintivamente a riprenderla, ma la piccola creatura non sembra intenzionata a lasciartela. Come se non bastasse, inizia a puntare la tua stessa arma contro di te! Se possiedi un'altra arma puoi utilizzarla in questo combattimento, altrimenti devi combattere a mani nude (in

questo caso, il Danno che puoi causare è pari a 1D-3). L'unico modo per riprendere l'arma è uccidere quella creatura irritante.
Creatura: Energia: 15, Protezione: 2, Combattività: 5, Resistenza: 10.
Il Danno che la creatura è in grado di infliggere è pari al Danno della tua arma in suo possesso. Se vinci vai al **333**.
Se fuggi, devi scegliere verso quale porta dirigerti (ricordati che sei al centro della stanza, quindi hai le due porte di fronte a te: una a destra e una a sinistra):
verso la porta a destra (vai al **245**)
verso la porta a sinistra (vai al **76**).
Se fuggi, ricordati inoltre di segnare il valore di Danno in grado di causare l'arma che la piccola creatura ha preso, nel caso dovessi passare qui nuovamente.

190

Ti avvicini alla guardia, ma ti accorgi che è morta. Se non possiedi la *Paura dei cadaveri* puoi perquisire il corpo: trovi una catena (Danno: 3D+2) ed una fiala. Se prendi la catena, lascia lì le tue armi e perdi l'Abilità *Doppio Attacco* (segna il codice B3). Se prendi la fiala (prendi nota del codice E4), puoi berla quando vuoi: per verificarne gli effetti vai al **332**, ma ricordati di segnare il paragrafo in cui ti trovi quando la bevi, perché il **332** non ti riporterà indietro. Se vuoi esaminare il pannello vai al **453**. Se invece vuoi uscire vai al **433**.

191

Inserisci i ciondoli (cancellali dal foglio del personaggio), dopodiché rimani in attesa che succeda qualcosa. Purtroppo però non accade nulla: forse hai inserito gli oggetti sbagliati, oppure l'inserimento degli oggetti non porta a particolari conseguenze. Dopo qualche istante, tuttavia, la barra di metallo inizia a tremare: ti volti per osservare, ma si genera un'onda d'urto che ti colpisce in pieno, scaraventandoti a terra.

Sei stato colpito dalla *Bibliofobia*; ricordati che fino a che non guarisci non potrai più utilizzare formule magiche di guarigione. Torni ad osservare l'oggetto, ma i ciondoli sono scomparsi. Se vuoi esaminare la botola vai al **126**, se vuoi uscire vai al **106**.

192

Se possiedi il codice G1 vai al **383**, altrimenti vai al **57**.

193

Arrivi nei pressi della curva verso sinistra. Da qui puoi vedere entrambi i bracci del corridoio: guardando da un lato, riesci a vedere una porta sulla sinistra e, più avanti, una grata che blocca il passaggio; dall'altro lato, in fondo, intravedi una porta. In entrambe le direzioni ci sono delle ramificazioni secondarie a circa metà corridoio. Se vuoi dirigerti dalla parte della grata vai al **277**, se invece vuoi dirigerti verso la porta in fondo vai al **528**.

194

Svolti a destra e dopo un paio di metri ti trovi davanti ad una nuova porta. Sopra di essa intravedi la scritta "Stanza 5", mentre sulla serratura c'è la lettera A. Alla destra della porta, invece, c'è una scala a pioli che scende al livello inferiore del magazzino. Osservi la scala, ma non percepisci la presenza di alcun pericolo. Se possiedi la chiave A puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 24 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **328**)
riga 24 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **480**)
riga 26 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave A, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In

alternativa, puoi scendere la scala a pioli (vai al **384**) o tornare indietro percorrendo il corridoio fino al bivio incontrato poco prima (vai al **278**).

195

Sali lentamente la scala, cercando di non far rumore. Questo sistema di corridoi ti fa gelare il sangue, e inoltre sapere che potresti morire affogato se non trovi la strada giusta ti mette addosso un'ansia incredibile. Arrivi alla fine della scala: ti trovi ora nel piano centrale del magazzino sotterraneo. La prima cosa che noti è la presenza di una porta, sulla quale c'è scritto "Stanza 5". Sulla serratura è incisa la lettera A. Il corridoio presenta una curva: ti affacci per sicurezza, e vedi che dopo un paio di metri incrocia un altro cunicolo più piccolo. Se possiedi la chiave A puoi entrare nella stanza, ma devi prima valutare la situazione in base alla Scheda di Allagamento:
riga 24 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **328**)
riga 24 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **480**)
riga 26 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave A, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, devi tornare indietro e scegliere da che parte andare: se vuoi scendere nuovamente la scala a pioli vai al **384**, se invece vuoi percorrere il corridoio in cui sei appena arrivato per arrivare al bivio vai al **278**.

196

Se possiedi il codice B4 vai al **154**, altrimenti vai all'**88**.

197

Arrivi alla fine del corridoio. Sulla parete di fronte a te vedi un foro: sembra fatto apposta per inserirvi qualche oggetto. Se possiedi una manovella vai al **366**, altrimenti non puoi far altro che tornare indietro (vai al **61**).

198

Infliggi il colpo di grazia al prigioniero (cancella il codice E5 e prendi nota del codice D5). Prima che il suo corpo venga totalmente sommerso dall'acqua provi ad esaminarlo in cerca di qualche oggetto: l'unica cosa che trovi sono alcune chiavi (per capire di quali chiavi si tratti, controlla il foglio del personaggio, nella sezione "note", e segna nuovamente quelle chiavi nelle relative caselle) e la sua arma (Danno: 2D+4). Dopo aver aggiornato il foglio del personaggio, inizi ad esaminare il resto della stanza: l'ambiente è molto grande. Sul lato destro, una porta di metallo conduce ad un altro ambiente estremamente rigido, ma privo di interesse. Davanti a te c'è un piccolo piedistallo, sul quale è poggiato un calice dorato. Sulla sinistra, invece, vedi uno scrigno dorato completamente sommerso. Incuriosito, ti avvicini al piedistallo: se possiedi il codice B10 vai al **547**, altrimenti vai al **534**.

199

Se possiedi il codice C7 vai al **405**, altrimenti vai al **555**.

200

Il foro è abbastanza profondo, ma grande a sufficienza per infilarci un braccio. Tuttavia sembra completamente vuoto, quindi decidi di non perdere altro tempo ad esaminarlo. Se vuoi dirigerti verso la vasca vai al **62**, se vuoi avvicinarti al meccanismo vai all'**86**, se invece vuoi uscire vai al **391**.

201

Bevi la fiala (cancellala dal foglio del personaggio). Il liquido ha un sapore amaro. Improvvisamente senti un dolore lancinante allo stomaco, e cadi a terra. Purtroppo il liquido che hai appena bevuto ti impedisce di muoverti per un po': nel frattempo, purtroppo, il livello dell'acqua continua a salire (aggiungi 20 crocette nella Scheda di Allagamento). Se, in seguito a questa aggiunta, l'acqua invade l'ambiente in cui ti trovi, riesci ad alzarti quando la stanza è allagata per metà. Perdi tutta la tua Combattività e tutti i punti di Abilità *Forza* che possiedi per via dell'indebolimento. Se vuoi esaminare la pulsantiera vai al **494**, se invece vuoi uscire vai al **74**.

202

Con un rapido movimento riesci ad allontanarti dalla parte del ripiano che sta per cedere e a raggiungere subito il vaso, evitandone così la caduta. Aggiungi 1 al tuo punteggio di Abilità *Agilità* (prendi nota del codice F6). Dopo esserti assicurato che la parte di ripiano in cui ti trovi ora non rischi un nuovo crollo, inizi ad esaminarlo: all'interno è pieno d'acqua. Tuttavia non riesci a capire per quale motivo questo vaso sia stato messo lì, e ne ignori la funzione. Appena immergi le mani nell'acqua, in fondo al vaso sembra comparire qualcosa: si tratta di un piccolo mazzetto di chiavi. Lo prendi in mano e ti accorgi con stupore che contiene ben cinque chiavi: A, B, C, E, G.

Fortunatamente hai trovato anche la chiave di cui hai bisogno per uscire da quella stanza. Appena hai preso il mazzetto, ti allontani dal vaso (prendi nota del codice B9). Una volta sceso dal ripiano, vai al **187** per uscire.

203

Se possiedi il codice A2 vai al **18**, altrimenti vai al **71**.

204

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 14 vai al **374**. Se ti trovi nella Stanza 15 vai al **427**.

205

Prima di scendere devi valutare la situazione in base alla Scheda di Allagamento:

riga 16 ancora incompleta: scala percorribile (vai al **302**)

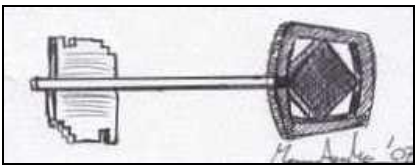
riga 16 completa: scala non percorribile - l'acqua ha totalmente invaso il piano sottostante (devi tornare indietro: vai al **439**).

206

La parete presenta degli strani segni. Ti avvicini meglio, ma ti accorgi che in realtà quella che vedi è una specie di incrostazione sulla parete. Guardando più da vicino, sembra proprio che dietro di essa ci sia un'iscrizione sulla parete: potrebbe trattarsi di qualche codice o di un indizio importante. Provi a togliere l'incrostazione con la tua arma, ma purtroppo non ci riesci. Soltanto con una sostanza in grado di sciogliere quel materiale ormai indurito potresti riuscire a leggere l'iscrizione. Per far ciò sono necessari i seguenti oggetti:

- un Panno di cotone
- una Fiala di alcool
- una Fiala di liquido bianco.

Se possiedi tutti gli oggetti appena indicati vai al **297**, altrimenti vai al **43**.



207

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare

una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopodiché getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: da quello che riesci a vedere sei all'interno di una stanza di medie dimensioni. Vai al **301**.

208

Creatura del buio: Energia: 40, Danno: 2D+5, Protezione: 4, Combattività: 6, Resistenza: 10.
Ricordati che se subisci la perdita di 10 o più punti di Energia sarai colpito dalla *Paura del buio*.
Se vinci vai al **6**. Se fuggi vai al **381**.

209

La parete presenta degli strani segni. Ti avvicini meglio, ma ti accorgi che in realtà quella che vedi è una specie di incrostazione sulla parete. Guardando più da vicino, sembra proprio che dietro di essa ci sia un'iscrizione sulla parete: potrebbe trattarsi di qualche codice o di un indizio importante. Provi a togliere l'incrostazione con la tua arma, ma purtroppo non ci riesci. Soltanto con una sostanza in grado di sciogliere quel materiale ormai indurito potresti riuscire a leggere l'iscrizione. Per far ciò sono necessari i seguenti oggetti:
un Panno di cotone
una Fiala di alcool
una Fiala di liquido bianco.
Se possiedi tutti gli oggetti appena indicati vai al **235**, altrimenti non puoi far altro che uscire (vai al **244**).

210

Arrivato nei pressi della grata, ti accorgi che alzarla con le tue forze è praticamente impossibile. Sulla serratura, tuttavia, è incisa la lettera B. Se possiedi la chiave B puoi aprire la grata, che si chiude alle tue spalle appena sei passato (vai al **166**). Se non possiedi la chiave B, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, devi tornare indietro e dirigerti verso la scala a pioli (vai al **269**).

211

Con un salto riesci ad arrivare alla mensola e ad aggrapparti ad essa: fortunatamente per te, la sua struttura è estremamente solida, quindi riesce a sostenerti benissimo. Tira un dado, e aggiungi 1 al punteggio ottenuto per ogni punto delle Abilità *Agilità* e *Forza* che possiedi. Se il risultato è pari o superiore a 14 vai al **559**, altrimenti vai al **500**.

212

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopodiché getti la fiala, ormai

vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: ti trovi in un piccolo cunicolo, lungo appena cinque metri. Da una parte, il cunicolo presenta tre porte; dall'altra invece si incrocia con un altro corridoio leggermente più grande. Le pareti sono ben levigate, al contrario della prigione dalla quale sei appena arrivato, ma c'è comunque un silenzio tale da sembrare quasi fastidioso. Se vuoi esaminare le tre porte vai al **54**. Se invece vuoi proseguire verso il bivio a T per arrivare nell'altro corridoio vai al **278**.

213

L'uomo crolla nell'acqua e muore pochi istanti dopo (prendi nota del codice C9). Se vuoi puoi prendere la sua arma (Danno: 3D-1). La stanza è molto grande. Sul lato destro, una porta di metallo conduce ad un altro ambiente estremamente rigido, ma privo di interesse. Davanti a te c'è un piccolo piedistallo, sul quale è poggiato un calice dorato. Sulla sinistra, invece, vedi uno scrigno dorato completamente sommerso. Incuriosito, ti avvicini al piedistallo: se possiedi il codice B10 vai al **547**, altrimenti vai al **534**.

214

Arrivi nei pressi della curva. Da qui puoi vedere entrambi i bracci del cunicolo in cui ti trovi: da un lato, prima di una porta, noti una scala che scende verso il basso. Dall'altro lato, il corridoio termina semplicemente con una porta. Se vuoi dirigerti dalla parte dalla scala vai al **542**, se invece vuoi andare nell'altra direzione vai al **387**.

215

Ti trovi ora in un corridoio nero con numerosi scheletri a terra, che dopo qualche passo presenta una svolta a destra. Una volta superata la curva, ti trovi esattamente all'incrocio con un altro

corridoio. Il corridoio nero è illuminato da alcuni pannelli al neon, alcuni dei quali producono un fastidioso rumore, essendo probabilmente danneggiati. L'altro corridoio inizia con una grata chiusa, sulla cui serratura è incisa la lettera C. Se possiedi la chiave C puoi aprirla e, dopo essere passato, la grata si chiude alle tue spalle (vai all'**80**). Se non possiedi la chiave C, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se non puoi (o non vuoi) fare altro, devi necessariamente proseguire lungo il corridoio nero in una delle due direzioni: da un lato, dopo circa due metri, c'è una curva verso sinistra; dall'altro vedi una porta sul lato sinistro e, più in fondo, un nuovo corridoio, dal quale filtra una tenue luce blu. Se vuoi procedere verso la curva vai al **167**, se invece vuoi dirigerti verso il corridoio illuminato di blu vai al **299**.

216

I libri sembrano essere caduti dall'alto, infatti alcuni di essi sono aperti ed hanno le pagine piegate. Tuttavia non vedi mensole sulla parete. Dai loro una rapida occhiata in cerca di qualche eventuale indizio: sembra quasi che tu abbia già visto questi libri. Ricordi di averli già letti, ma non sai quando. E' possibile che siano proprio tuoi? Rompi gli indugi e decidi di muoverti. Se vuoi avvicinarti all'oggetto vai al **199**, se invece vuoi uscire vai al **514**.

217

La lama ti ferisce per la terza volta, causandoti un Danno di 3 punti di Energia e la perdita di un'Abilità a tua scelta. A questo punto devi rinunciare a prendere la piccola pietra, almeno per adesso: puoi esaminare la vasca (vai al **62**), avvicinarti al meccanismo (vai all'**86**) o uscire dalla stanza (vai al **391**).

218

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopodiché getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: ti trovi in un piccolo corridoio, lungo appena quattro metri. Alle due estremità del corridoio vedi due porte: sono entrambe di legno, ma una è più chiara e l'altra è più scura. Il corridoio, a parte te, è completamente vuoto e silenzioso. Se vuoi esaminare la porta più chiara vai al **124**, se invece vuoi esaminare quella più scura vai al **271**.

219

Premi il pulsante bianco: senti un leggero clic. Improvvisamente al tuo fianco compare Tishen: "Ma cos'hai fatto? Perché hai premuto quel pulsante? Vuoi farti ammazzare a tutti i costi da quei maledetti?". Ignaro di ciò che hai fatto, chiedi alla ragazza cosa hai attivato di così pericoloso. "Hai semplicemente attivato il sistema di elettricità dei magazzini sotterranei: tra poco gli interruttori elettrici si attiveranno, e se sarai a contatto con l'acqua morirai...". "Beh, allora sarà sufficiente premere di nuovo il pulsante per

impedire alla corrente di diffondersi nell'acqua...", rispondi tu. Purtroppo, dopo vari tentativi, il pulsante non si disattiva. "L'unico modo per disattivarlo è premere gli altri due pulsanti contemporaneamente...", risponde Tishen in tono preoccupato. Se vuoi premere gli altri due pulsanti vai al **44**, altrimenti vai al **289**.

220

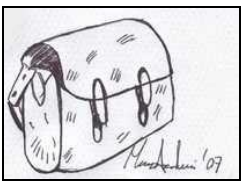
Ti trovi in fondo alla stanza: soltanto una sottile striscia di pavimento è percorribile senza problemi, quindi devi stare attento a non perdere l'equilibrio. Se ti avvicini alla tavola vai al **424**, se ti avvicini all'uomo a terra vai al **31**, se ti avvicini al pannello elettrico vai al **377**. Se invece vuoi uscire vai al **343**.

221

Non avendo più alcuna chiave, l'unico modo per uscire è sperare di trovare qualche oggetto interessante sul ripiano, che ormai rappresenta la tua ultima speranza. Per arrivare al ripiano dovrai riuscire a salire sulla parete.
Requisito: possedere l'Abilità *Arrampicata*.
Se possiedi il requisito vai al **567**. In caso contrario, vai al **532**.

222

Il codice sulla parete è il seguente: 231/3 - HPA.
Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **321**, se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi uscire vai al **244**.



223

Il meccanismo è effettivamente composto da una bilancia. Incuriosito, ti avvicini per esaminarlo meglio. Sotto la bilancia vedi la scritta 102 Kg, e ancora più in basso, all'interno di un contenitore, trovi una serie di pesi:
43, 40, 38, 34, 26, 20, 18, 15, 8, 2.
Probabilmente dovrai posizionare i pesi sulla bilancia in modo che la loro somma sia 102 Kg. Requisito per sollevare i tre pesi più grandi (38, 40 e 43 Kg): possedere Abilità *Forza* pari o superiore a 4. Se riesci a trovare la giusta combinazione in grado di ottenere quel peso vai al **522**, se invece non riesci o preferisci rinunciare vai al **63**.

224

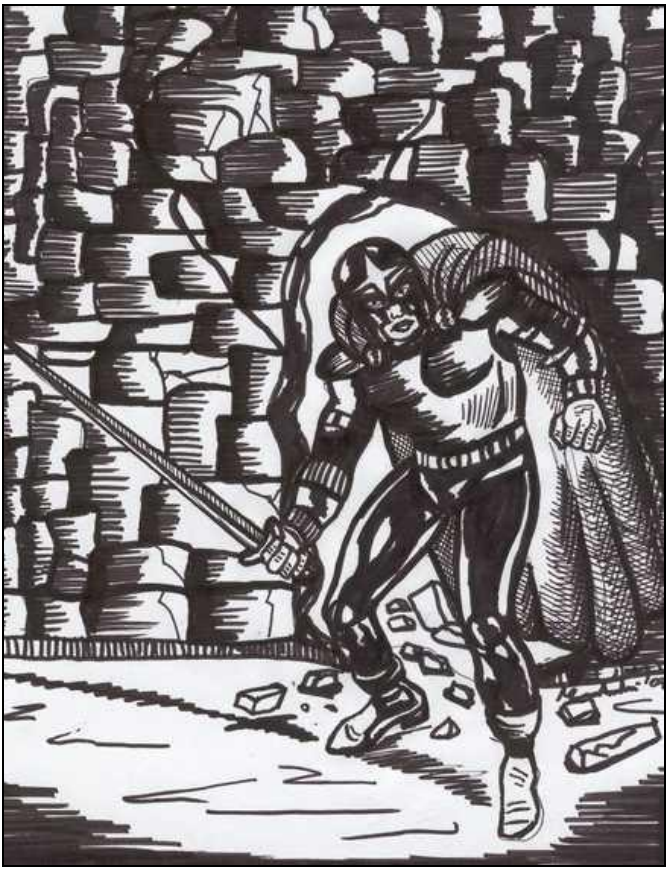
L'acqua è potabile, quindi puoi berla senza problemi. Vai al **421**.

225

La gabbia è aperta: al suo interno c'è una strana leva. Provi ad azionarla, ma il meccanismo risulta bloccato, quindi decidi di non perdere altro tempo e di avvicinarti ad una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

226 (Fig. 2)

Improvvisamente sulla parete dalla quale proviene il rumore comincia ad aprirsi una crepa: rimani quasi impietrito di fronte al susseguirsi degli eventi, fino a che un braccio emerge dal



(Fig. 2) Si tratta di un Guerriero con un'armatura d'argento: la sua spada argentata è in grado di esprimere chiaramente le sue intenzioni.

muro che si sta sgretolando. Mentre la strana creatura entra nella stanza, riesci ora a distinguerne la sagoma: si tratta di un Guerriero con un'armatura d'argento, che inizia ad avvicinarsi a te senza parlare. La sua spada argentata, però, è in grado di esprimere chiaramente le sue intenzioni.
Guerriero argentato: Energia: 20, Danno: 2D, Protezione: 7, Combattività: 8, Resistenza: 13.
Non puoi fuggire: se vinci vai al **419**.

227

Ti volti verso destra: un misterioso uomo con una tunica nera si avvicina lentamente. Un particolare attrae la tua attenzione: possiede due spade. A terra, accanto a lui, vedi un uomo morto: si tratta di uno dei soldati che già avevi visto nella prigione da cui sei appena uscito. La sua tuta di pelle nera è completamente sporca di sangue, segno di un combattimento violento avvenuto proprio in questa stanza. "Ma si può sapere chi siete?", chiedi pieno di rabbia. "Lui meritava di morire: ha tentato di intralciare i nostri piani cercando di aiutarti, ed ha pagato con la sua vita. Ed ora morirai anche tu!", risponde l'uomo, "L'S.R.M. sarà nostro: ne' tu ne' loro potrete impedirci di controllarlo!". Non riesci a capire le sue parole: ma di cosa sta parlando? "Invece di parlare di cose senza senso, avvicinati pure: io non ho paura di te!", urli con tutta la tua forza. "Volentieri...", risponde l'uomo con voce cupa, e si getta contro di te.
Soldato: Energia: 38, Danno: 3D+1, Protezione: 6, Combattività: 6, Resistenza: 12.
Se vinci vai al **309**. Se vuoi puoi anche fuggire: in questo caso, dopo aver chiuso la porta dietro di te, vai al **473**, ma ricordati che se fuggi vieni ferito alle spalle e perdi 4 punti di Energia.

228

Esci velocemente dalla porta e ti trovi nel breve corridoio. Tuttavia, senti un rumore estremamente fastidioso, un suono stridente che si avvicina sempre di più: è proprio dietro la porta dalla quale sei appena uscito! Qualsiasi cosa sia, sembra che stia generando il finimondo! Non puoi permetterti di chiuderti in una delle due stanze adiacenti: se quella furia entrasse dietro di te non avresti tante possibilità di salvezza... Per evitare rischi, decidi di allontanarti da lì, almeno per ora. Percorri il piccolo corridoio fino ad arrivare al bivio: se vuoi andare a destra vai al **390**, se invece vuoi proseguire a sinistra vai al **539**.

229

Il meccanismo è composto da una strana tastiera digitale, ma è spento e sembra non funzionante. Provi a premere qualche pulsante ma non accade nulla, quindi decidi non perdere altro tempo e di esaminare il resto della stanza. Se ti avvicini alla vasca vai al **62**, se vuoi osservare il foro vai all'**86**, se invece vuoi uscire vai al **391**.

230

Ti sollevi per prendere la scatola, ma muovendola ti accorgi che è vuota, quindi decidi di non perdere altro tempo. Se vuoi osservare l'oggetto a terra vai al **250**, se vuoi avvicinarti alla gabbia vai al **407**. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

231

Tiri la leva, e senti un rumore provenire da dietro la parete. Hai messo in funzione qualche strano meccanismo, e senti uno strano riflusso d'acqua. Le pareti tremano leggermente, e dopo qualche istante il rumore termina. Quello che hai azionato è in realtà uno scarico che ha consentito il deflusso di parte dell'acqua all'interno del magazzino, ed ora il livello è leggermente diminuito. Purtroppo, la pressione è talmente forte da aver danneggiato il meccanismo, che ora non è più utilizzabile (prendi nota del codice B8). Cancella dalla Scheda di Allagamento 20 crocette. Se vuoi esaminare la scatola vai al **346**, se vuoi osservare l'oggetto a terra vai al **250**. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

232

Premi il pulsante rosso: una forte scarica elettrica attraversa il tuo corpo. Stordito, ti accasci a terra (sei stato colpito dall'*Electrofobia*: non puoi più utilizzare formule magiche di guarigione). Ti rialzi dopo qualche minuto, ancora sconvolto dal trauma subito. Se vuoi puoi avvicinarti nuovamente alla pulsantiera e premere un altro pulsante: bianco (vai al **3**) o nero (vai al **416**). Se invece vuoi uscire vai al **74**.

233

Entri velocemente nel nuovo ambiente e, dopo aver preso l'oggetto, esci altrettanto velocemente. Hai acquisito l'Abilità

Adattabilità. Quello che hai preso, tuttavia, non è un oggetto: si tratta di un po' di cibo, in grado di farti guadagnare 10 punti di Energia (prendi nota del codice B2). Torni nella stanza: qui l'aria è decisamente più calda. Se vuoi avvicinarti al piedistallo vai al **313**, se vuoi esaminare lo scrigno vai al **157**. Se invece vuoi uscire vai al **386**.

234

La struttura è composta da una strana rete metallica attorcigliata, in parte danneggiata, di forma pressoché sferica. Al suo interno non c'è niente, quindi decidi di non perdere altro tempo. Se vuoi esaminare il ripiano vai al **178**, se vuoi avvicinarti al vaso vai al **319**. Se invece decidi di uscire dalla stanza, una volta nel corridoio devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

235

Versi sul panno entrambe le fiale, e poi inizi a strofinare sull'incrostazione. Dopo pochi secondi il materiale indurito inizia a sciogliersi, fino a sparire completamente (cancella dal foglio del personaggio il Panno e le due Fiale, e prendi nota del codice F8). Ora che l'incrostazione non c'è più, puoi leggere chiaramente un codice sulla parete. Tira un dado: a seconda del punteggio, vai al paragrafo corrispondente:

1 (vai al **49**)
2 (vai al **292**)
3 (vai al **368**)
4 (vai al **417**)
5 (vai al **549**)
6 (vai al **177**).

236

Ti avvicini alla porta, sopra la quale c'è scritto "Stanza 2"; osservi la serratura e vedi che riporta la lettera H. Se possiedi la chiave H puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 19 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **447**)
riga 21 completa: stanza allagata totalmente (vai al **137**).
Se non possiedi la chiave H, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).
In alternativa, puoi esplorare la stanza (vai al **425**).

237

La stanza è ora allagata parzialmente. Se possiedi il codice F1 (oppure entrambi i codici F1 ed E8) vai al **149**. Se possiedi solo il codice E8 vai al **13**. Se non possiedi nessuno di questi due codici vai all'**81**.

238

La stanza è ora allagata parzialmente. Poco più a sinistra di una delle porte noti la presenza di una piccola gabbia di ferro, oltre la quale c'è una piccola nicchia. Se vuoi avvicinarti alla gabbia vai al **153**. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

239

La stanza è ora allagata parzialmente. Se possiedi il codice E7 vai all'**84**, altrimenti vai al **36**.

240

La stanza è ora allagata parzialmente. Se possiedi il codice E9 vai al **307**, altrimenti vai al **173**.

241

La pietra ovale pesa 1200 grammi. Torna al **185**.

242

Apri lo scrigno: al suo interno trovi uno zaino abbastanza grande (capienza zaino: 15 oggetti; se lo prendi, annota il codice C4 e perdi 1 punto di Combattività ed 1 punto di Abilità *Agilità*). Una volta chiuso lo scrigno, devi decidere cosa fare: se vuoi avvicinarti alla porta di metallo vai al **496**, se vuoi avvicinarti al piedistallo vai al **313**, se invece vuoi uscire vai al **386**.

243

Ti avvicini alla parete e ti volti, esattamente come ha chiesto il prigioniero. Qualche istante dopo senti la porta della stanza aprirsi: l'uomo sta fuggendo! Ti volti per tentare di fermarlo, ma non fai in tempo ad arrivare alla porta, che si chiude davanti a te. Per aprirla ti servirebbe la chiave A, ma non la possiedi. Ora sei tu ad essere intrappolato in questa stanza, e non hai più chiavi! Non puoi far altro che esaminare l'ambiente in cui ti trovi: a parte un enorme ripiano a circa tre metri di altezza non vedi altre cose interessanti. Forse il ripiano contiene qualcosa che può aiutarti ad uscire dalla stanza, ed ormai rappresenta la tua unica salvezza. Vai al **65**.

244

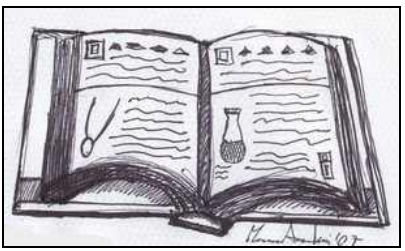
Apri la porta e ti trovi nuovamente nel corridoio dal quale sei venuto. Dopo qualche metro arrivi nei pressi di una curva. Da qui puoi vedere entrambi i bracci del cunicolo in cui ti trovi: da un lato, prima di una porta, noti una scala che scende verso il basso. Dall'altro lato, il corridoio termina semplicemente con una porta. Se vuoi dirigerti dalla parte dalla scala vai al **542**, se invece vuoi andare nell'altra direzione vai al **387**.

245

Ti avvicini alla porta: sulla serratura c'è la lettera B. Se possiedi la chiave B puoi fuggire aprendo la porta, che si richiude alle tue spalle (vai al **296** e prendi nota del codice E8). Se non la possiedi, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, devi voltarti e combattere la creatura, che nel frattempo è a pochi passi da te (vai al **283**).

246

Ti avvicini alla guardia, ma ti accorgi che è priva di vita. Se non possiedi la *Paura dei cadaveri* puoi perquisire il corpo: addosso alla guardia trovi solamente una fiala. Se decidi di prenderla, annota il codice E4. Puoi berla quando vuoi: per verificarne gli effetti vai al **332**, ma ricordati di segnare il paragrafo in cui ti trovi quando la bevi, perché il **332** non ti riporterà indietro. Se vuoi esaminare il pannello vai al **453**. In alternativa, puoi avvicinarti alla porta ed uscire (vai al **433**).



247

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta

di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopo di che getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: ti trovi in un corridoio silenzioso, esattamente in corrispondenza di una curva: il tunnel è illuminato da una tenue luce blu. Le pareti sono ben levigate, e sembra che nei paraggi non ci sia nessuno. Dal punto in cui ti trovi puoi vedere entrambi i bracci del corridoio: da un lato ci sono due stanze e, più in fondo, una porta chiusa; dall'altro vedi solamente una porta alla fine del corridoio. Se vuoi proseguire in direzione delle due stanze vai al **105**, se invece vuoi dirigerti verso la porta alla fine del corridoio blu vai al **512**.

248

Esamini meglio la stanza. E' estremamente spoglia, e sembra totalmente rivestita di pannelli grigi. Ora che puoi osservarla in tutta tranquillità, ti accorgi che ci sono ben due porte, una di fronte all'altra. Le esamini entrambe: su una non è riportata alcuna iscrizione e sulla serratura c'è la lettera G; sull'altra è riportata la scritta "Stanza 3" e sulla serratura è incisa la lettera H. Osservi anche il resto della stanza: da un lato, su una parete, vedi una piccola fessura; in un angolo, invece, vedi una leva. Se ti avvicini alla fessura vai al **388**, se vuoi esaminare la leva vai al **171**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:
la porta senza iscrizioni (requisito: possedere la chiave G. Una volta aperta la porta vai al **215**)
la porta della "Stanza 3" (requisito: possedere la chiave H. Vai al **356**).
Se vuoi aprire una di queste porte, ma non possiedi la chiave, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al

265, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

249

Afferri la manovella e le fai compiere un giro completo (prendi nota del codice C6). Improvvisamente ti accorgi che i due quadranti si sono anch'essi mossi, ma in modo differente: il quadrante di sinistra, infatti, ha compiuto un giro completo ed ora l'indicatore di metallo è nuovamente sullo zero; il quadrante di destra, invece, ha compiuto più di un giro, in quanto ora l'indicatore di metallo è puntato sul numero 3. Evidentemente, il quadrante di destra è danneggiato e, ad ogni giro, si sposta di tre tacche in più. Per risolvere il meccanismo, forse sarà necessario riportare entrambi i quadranti in posizione dello zero, girando ripetutamente la manovella fino a che il quadrante destro torni nella posizione iniziale. Decidi quanti giri vuoi far compiere alla manovella e poi vai al paragrafo corrispondente (ricordati però di segnare il numero del paragrafo **249**, in cui ti trovi ora, perché il paragrafo che leggerai se risolverai il meccanismo non ti riporterà indietro). Se il paragrafo da te trovato presenta, come scelte in uscita, i paragrafi 557 e 538, allora prosegui l'avventura da lì: in caso contrario significa che il paragrafo non è corretto e, dopo essere tornato qui, vai al **350**. Hai un solo tentativo.

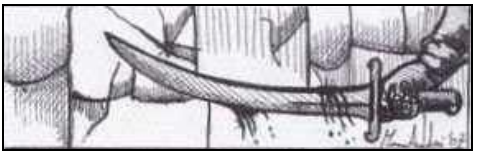
250

Se possiedi il codice E10 vai al **520**, altrimenti vai al **553**.

251

Apri la gabbia e ti avvicini alla leva (prendi nota del codice D1). Non sai con certezza cosa accadrà una volta azionata, e non vedendo altre indicazioni non hai modo di saperlo. Nel dubbio, decidi di azionarla, e senti un rumore provenire da dietro la parete. Hai messo in funzione qualche strano

meccanismo, e senti uno strano riflusso d'acqua. Le pareti tremano leggermente, e dopo qualche istante il rumore termina. Quello che hai azionato è in realtà uno scarico che ha consentito il deflusso di parte dell'acqua all'interno del magazzino, ed ora il livello è leggermente diminuito. Purtroppo, la pressione è talmente forte da aver danneggiato il meccanismo, che ora non è più utilizzabile (prendi nota del codice B8). Cancella dalla Scheda di Allagamento 20 crocette. Ora devi scegliere una delle due porte per uscire:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).



252

Il codice sulla parete è il seguente: 312/1 - KCM.
Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **321**, se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi uscire vai al **244**.

253

Con un rapido movimento riesci ad allontanarti dalla parte del ripiano che sta per cedere e a raggiungere subito il vaso, evitandone così la caduta. Dopo esserti assicurato che la parte di ripiano in cui ti trovi ora non rischi un nuovo crollo, inizi ad esaminarlo: all'interno è pieno d'acqua. Tuttavia non riesci a capire per quale motivo questo vaso sia stato messo lì, e ne ignori la funzione. Appena provi ad immergere le mani nell'acqua, in fondo al vaso sembra comparire qualcosa: sono delle chiavi.

A B C D E F G H I L

Cancella con un segno le chiavi che già possiedi, poi tira un dado e procedi nella conta: potrai prendere e segnare nel tuo foglio del personaggio la chiave che hai trovato con questo sistema (ad esempio, se ti mancano solo le chiavi A C H, ed ottieni 4 col dado, puoi prendere la chiave A e segnarla nel foglio del personaggio). Appena hai preso la chiave, ti allontani dal vaso (prendi nota del codice B9). Una volta sceso dal ripiano, vai al **187** per uscire.

254

Appena entri nella stanza, ti accorgi che nei primi due metri c'è del fango umido a terra al posto del pavimento. Esplori la stanza: in fondo è perfettamente agibile, e vedi un uomo a terra, una spessa tavola di legno appoggiata alla parete, ed un pannello elettrico. Preoccupato per la presenza di quella zona melmosa, provi a verificarne la consistenza con la tua arma: purtroppo quel fango è molto liquido, e se provi ad attraversarlo potresti anche venirne assorbito, con la conseguenza che moriresti soffocato. Se vuoi tentare ugualmente di arrivare in fondo alla stanza vai al **66**. In caso contrario, non ti resta che chiudere la porta e continuare in una delle due direzioni del corridoio blu in cui ti trovi: se vuoi

procedere alla tua sinistra verso la curva in fondo vai al **105**, se invece vuoi andare a destra verso la porta vai al **281**.

255

Prima di scendere devi valutare la situazione in base alla Scheda di Allagamento:
riga 16 ancora incompleta: scala percorribile (vai al **475**)
riga 16 completa: scala non percorribile - l'acqua ha totalmente invaso il piano sottostante (devi effettuare un'altra scelta: se prosegui verso la porta alla fine del corridoio vai al **41**, se ti dirigi verso la curva vai al **214**).

256

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 11 vai al **51**. Se ti trovi nella Stanza 12 vai al **401**. Se ti trovi nella Stanza 13 vai al **139**.

257

La stanza è ora allagata parzialmente. L'ambiente è molto tetro, ma non intravedi alcun segno di pericolo. Sparsi nell'acqua, vedi una serie di libri ormai deteriorati: questa stanza ti mette addosso un'immensa malinconia. Il silenzio è tale che quasi ti porta a parlare sottovoce pur di sentire il più piccolo rumore: l'unico rumore è quello dell'acqua. Ti avvicini alla porta per uscire, quando nella stanza compare Tishen. "Silenzio, non muoverti...", ti indica sottovoce, "E' vicino, dobbiamo sentire se verrà da questa parte". "Cosa?", replichi tu, totalmente sorpreso. "Svelto, non c'è un minuto da perdere: tra poco l'S.R.M. sarà qui!!". Cerchi di non farti prendere dal panico, ma sei visibilmente teso. "Puoi uscire dalla porta, oppure puoi utilizzare un piccolo passaggio segreto che ti porterà direttamente nella Stanza 8: lì starai al sicuro per

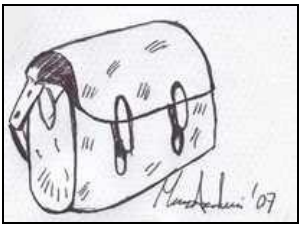
qualche minuto". I tuoi movimenti, purtroppo, sono estremamente rallentati per via dell'acqua.
Requisito per passare attraverso il cunicolo: possedere l'Abilità *Fiato*.
Se vuoi uscire dalla porta vai al **228**, se invece possiedi il requisito puoi entrare nel passaggio che ti ha indicato Tishen (vai al **464**).

258

Se possiedi il codice C5 vai al **92**, altrimenti vai al **146**.

259

Il masso è più pesante di quanto sembri. Inoltre, dando velocemente un'occhiata, capisci che non nasconde nessun passaggio segreto. Inizi a chiederti chi lo abbia spostato fino a qui, e soprattutto per quale motivo. Tuttavia, esaminando questa parte della stanza, riesci a notare un foro sulla parete: ti avvicini per esplorare: si tratta di una vera e propria apertura, grande abbastanza per consentire al tuo braccio di arrivare fino in fondo. L'apertura è completamente invasa da un lungo filo spinato attorcigliato: se venissi ferito potresti subire una grave infezione. Dopo aver constatato che nell'apertura non c'è nulla di interessante, puoi esplorare il corridoio (vai al **132**) o uscire dalla stanza (vai al **428**).



260

Inizi a rovistare nel mucchio di carta, e riesci a trovare un'armatura (Protezione: 4). Se desideri prenderla, prendi nota del codice E6 e ricordati di lasciare lì l'armatura che già possiedi. Se vuoi avvicinarti al vaso vai al **261**, se vuoi avvicinarti alla lastra di marmo vai al **192**. Se invece vuoi uscire vai al **544**.

261

Se possiedi il codice F10 vai al **47**, altrimenti vai al **274**.

262

Oltre la fessura sembra esserci un altro ambiente, o meglio un'intercapedine, ma essendo la fessura stessa grande pochi centimetri è impensabile esaminarla con attenzione. Se vuoi esaminare la leva vai al **171**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:
la porta senza iscrizioni (requisito: possedere la chiave G. Una volta aperta la porta vai al **215**)
la porta della "Stanza 3" (requisito: possedere la chiave H. Vai al **356**).
Se vuoi aprire una di queste porte, ma non possiedi la chiave, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

263

La creatura mutante crolla a terra (prendi nota del codice A7). Se non possiedi la *Paura dei cadaveri* puoi esaminarne il corpo, ma le uniche cose interessanti sono la sua scimitarra (Danno: 1D+8) e la sua armatura (Protezione: 5). Se vuoi prendere qualcosa, ricordati di lasciare lì l'equipaggiamento che già possiedi. Vai al **248**.

264

Con un rapido movimento riesci ad aprire la porta e ad evitare l'attacco della creatura. Purtroppo non sei riuscito ad esaminare la Stanza 2, ma potrai farlo in qualsiasi momento. Vai al **215**.

265

Rimani qualche secondo in attesa, quasi nella speranza che la ragazza arrivi in tuo aiuto. Dopo qualche istante Tishen compare: "Ho visto che sei in difficoltà, quindi sono venuta per aiutarti. Se vuoi posso darti la chiave di cui hai bisogno, ma c'è un prezzo da pagare: devi darmi due chiavi che già possiedi". Guardi la ragazza con una certa preoccupazione. "Inoltre, puoi usufruire di questo mio aiuto ogni volta che vuoi, ma naturalmente ogni volta che ti aiuterò il numero di chiavi che possiedi diminuirà, e potrai accedere ad un numero sempre minore di stanze. Purtroppo ci sono delle regole a cui devo sottostare, non posso fare altrimenti. Per uscire dal magazzino, devi raggiungere il piano superiore: lassù troverai il passaggio che ti riporterà da dove sei venuto. Inoltre, nei magazzini in cui ti trovi, ci saranno solo tre occasioni in cui potrai trovare alcune delle chiavi che ti mancano, a parte l'aiuto che ti darò io. Decidi in fretta, abbiamo poco tempo a disposizione...". Se vuoi avere da Tishen la chiave di cui hai bisogno, cancella due chiavi a scelta tra quelle che già possiedi. Se non accetti il cambio, non puoi aprire la serratura. Dopo aver deciso cosa vuoi fare, aggiorna il foglio del personaggio. Tishen scompare: torna al paragrafo da cui sei venuto.

266

Ti dirigi verso la parte finale del corridoio. Se possiedi il codice E3 vai all'**83**, altrimenti vai al **510**.

"Sistema Recupero Memoria"
"L'interrogatorio purtroppo ha prodotto risultati disastrosi: non solo non siamo riusciti ad ottenere ciò che ci serviva, ma i dati sono andati perduti: i dieci interessati non sono riusciti a sopportare le nostre torture, e il dolore subito ha causato loro uno shock con conseguente perdita della memoria. I soggetti ora non ricordano più nulla: i dati sono ancora nella loro mente, ma per il momento non sono disponibili. Abbiamo quindi deciso di dare il via al Sistema di Recupero della Memoria: gli interessati saranno collegati ad un programma virtuale, creato appositamente da noi, strutturato in modo da consentire loro un graduale recupero della memoria. Procedendo lungo il percorso sicuro che costruiremo per loro, i prigionieri troveranno ricordi graduali della loro vita che permetteranno loro, alla fine, di ricordare i dati che ci interessano. Il recupero totale della memoria avverrà nella cosiddetta Stanza Terminale, nella quale i dati si trovano al momento. Una volta che uno dei prigionieri avrà letto quei dati, tornerà a ricordarli anche nella realtà, e noi li avremo a nostra disposizione, pronti per l'uso una volta staccato il soggetto dal programma virtuale. Controlleremo il tutto sia dai nostri terminali che da un computer installato all'interno del programma stesso, situato nella Stanza 1 dei magazzini sotterranei. Presto avremo a disposizione questi dati, che sanciranno definitivamente il nostro successo.

Jakob".

Rileggi più volte il foglio, quasi per capire se si tratti o meno di uno scherzo, ma il senso di vuoto e desolazione che provi ora non diminuisce affatto. Vai al **37**.

268

Ti avvicini alla grata: i pali da cui è composta sono estremamente massicci, oltre che molto grandi, quindi distruggerla o alzarla a mani nude sarà un'impresa ardua. Inoltre, non vedi nessuna serratura, quindi non hai modo di aprirla per passare. Tuttavia, sia prima che dopo la grata, vedi sulla parete uno strano meccanismo. Ti avvicini con estrema prudenza: si tratta di una specie di leva rotonda, mobile intorno ad un grosso perno. Probabilmente si tratta del meccanismo di apertura: girando quella leva per qualche secondo, la grata dovrebbe alzarsi lentamente e permetterti di passare. Purtroppo però il meccanismo risulta bloccato, quindi non utilizzabile. Un particolare però attrae la tua attenzione: una piccola fessura, sopra la quale è incisa la lettera E. Se possiedi la chiave E puoi sbloccare il meccanismo (vai al **131**). In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave E (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece non puoi fare altro, devi proseguire il corridoio fino in fondo in direzione delle due porte (vai al **266**).

269

Il corridoio continua in leggera salita, e dopo qualche metro termina con una scala a pioli che sale verso l'alto. Osservi bene la scala cercando eventuali pericoli, ma non senti alcun rumore e non percepisci alcun pericolo. Se vuoi salire la scala a pioli per dirigerti al piano sovrastante vai al **195**, altrimenti devi tornare indietro verso la grata (vai al **210**).

270

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopodiché getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: ti trovi in un piccolo corridoio, lungo circa dieci metri. Da un lato del corridoio vedi una scala che scende verso il basso e, più in fondo, una porta chiusa; dall'altro lato c'è una curva verso destra. Se vuoi procedere in direzione della scala vai al **542**, se invece prosegui verso la curva vai al **214**.

271

Ti avvicini alla porta più scura: sopra la porta c'è scritto "Stanza 10" e sulla serratura c'è la lettera F. Se possiedi la chiave F puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 13 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **120**)
riga 13 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **237**)
riga 15 completa: stanza allagata totalmente (vai al **151**).
Se non possiedi la chiave F, puoi dirigerti verso l'altro lato del corridoio fino ad arrivare alla porta più chiara (vai al **124**), oppure farti aiutare da Tishen a prendere la chiave F (in questo

caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

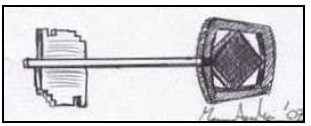
272

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopodiché getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: ti trovi in un corridoio nero, lungo circa dieci metri. Inizi a guardarti intorno: da una parte vedi un altro corridoio, illuminato da una tenue luce blu; dall'altra, dopo un bivio con un altro corridoio, c'è una curva a sinistra e non puoi vedere oltre. Davanti a te, invece, c'è una porta in buona parte macchiata di sangue, sulla quale intravedi la scritta "Stanza 20". Osservi la serratura, che riporta la lettera B. Se possiedi la chiave B puoi entrare (vai al **21**). Se non possiedi la chiave B, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In caso contrario, devi proseguire lungo il corridoio in una delle due direzioni: da un lato, dopo un nuovo bivio, c'è una curva verso sinistra; dall'altro vedi un nuovo corridoio, dal quale filtra una tenue luce blu. Se vuoi

procedere verso la curva, dopo qualche passo arrivi all'altezza del bivio (vai al **437**), se invece vuoi dirigerti verso il corridoio illuminato di blu vai al **304**.

273

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopodiché getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: ti trovi all'interno di un corridoio in corrispondenza di una curva. Guardando da un lato, riesci a vedere una porta sulla sinistra e, più avanti, una grata che blocca il passaggio; dall'altro lato, in fondo, intravedi una porta. In entrambe le direzioni ci sono delle ramificazioni secondarie a circa metà corridoio. Se vuoi dirigerti dalla parte della grata vai al **277**, se invece vuoi dirigerti verso la porta in fondo vai al **329**.



274

Ti avvicini al vaso: all'interno è pieno d'acqua. Appena immergi le mani nell'acqua, in fondo al vaso sembra comparire qualcosa: sono delle chiavi.

A B C D E F G H I L

Cancella con un segno le chiavi che già possiedi, poi tira un dado e procedi nella conta: potrai prendere e segnare nel tuo foglio del personaggio la chiave che hai trovato con questo sistema (ad esempio, se ti mancano solo le chiavi A C H, ed ottieni 4 col dado, puoi prendere la chiave A e segnarla nel foglio del personaggio). Appena hai preso la chiave, ti allontani dal vaso (prendi nota del codice F10). Se vuoi esaminare il mucchio di carta vai al **478**, se vuoi avvicinarti alla lastra di marmo vai al **192**. Se invece vuoi uscire vai al **544**.

275

Il meccanismo è effettivamente una bilancia, ma sembra non funzionante. Torni verso il centro della stanza, e le due porte sono di fronte a te, una a destra e una a sinistra. Sulla serratura della porta destra c'è la lettera B, mentre sulla serratura della porta sinistra c'è la lettera F. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:

porta destra - requisito: possedere la chiave B (se la possiedi vai al **163**);

porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi vai al **442**).

Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

276

Ti avvicini alla porta: sulla serratura c'è la lettera L. Se possiedi la chiave L puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle dopo che sei entrato (vai al **54**). Se non possiedi la chiave L, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi esaminare il pannello (vai al **446**).

277

Dopo pochi metri trovi una porta su un lato del corridoio, sopra la quale c'è scritto "Stanza 19". Osservando meglio la serratura vedi incisa la lettera C. Se possiedi la chiave C puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 9 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **150**)
riga 9 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **20**)
riga 11 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave C, puoi proseguire il corridoio andando verso la grata (vai al **166**) o verso la curva (vai al **529**). In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave C (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

278

Ti trovi esattamente all'incrocio tra i due corridoi. Guardando verso il corridoio più piccolo, intravedi poco più avanti tre porte. Il corridoio più grande, invece, presenta da una parte una grata che blocca il passaggio, mentre dall'altra svolta a destra. Se vuoi dirigerti verso le tre porte vai al **54**, se vuoi andare verso la grata vai al **295**, se invece vuoi percorrere la curva e proseguire lungo il corridoio vai al **194**.

279

Apri la porta, che si richiude subito alle tue spalle. Ti trovi in una stanza piuttosto ampia, ed inizi ad esplorarla per vedere se riesci a trovare qualcosa di interessante. Accanto alla porta intravedi una guardia a terra: è uno degli uomini con la tuta di pelle nera, e sembra privo di vita. Sul lato opposto della stanza, invece, c'è uno strano pannello sulla parete. Se vuoi avvicinarti all'uomo a terra vai al **60**, se vuoi esaminare il pannello vai al **453**. In alternativa, puoi avvicinarti alla porta ed uscire (vai al **433**).

280

Ti accorgi che lo strano apparecchio che possiedi sta suonando: qualcuno sta provando a chiamarti. Rispondi con la mano tremante: la comunicazione è estremamente disturbata. "Nel caso tu non riesca a trovare la chiave J, potresti accedere direttamente alla Stanza terminale passando dalla Stanza 1, ma hanno inserito un valido sistema di sicurezza per rendere più difficili le cose. Entrare in quella stanza sarà estremamente complicato...". Col cuore che batte all'impazzata, ascolti queste parole con grande preoccupazione. "Ti sarà molto utile una manovella...". La linea cade subito dopo, ma fortunatamente sei riuscito a sentire l'ultima frase. Nonostante ormai tu sia abituato alle chiamate provenienti da quell'apparecchio, continui a chiederti chi sia che ti parla, in che modo, e soprattutto perchè... Continui a camminare ed arrivi al bivio. Vai al **278**.

281

Ti avvicini alla porta: sulla serratura c'è la lettera C. Osservando attraverso la piccola grata, vedi che oltre la porta il corridoio blu continua e da esso parte un altro cunicolo sulla sinistra. Se possiedi la chiave C puoi aprire la porta (vai al **385**). In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la

chiave C (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece preferisci non procedere, almeno per adesso, devi tornare indietro lungo il corridoio blu (vai al **563**).

282

Apri la botola, e al suo interno trovi un arco e dieci frecce. Le frecce possono colpire a distanza un nemico senza che lui abbia la possibilità di colpire te (nel caso tu abbia due armi, non puoi colpire anche con l'altra in quanto il nemico rimane fuori dalla tua portata), ed ogni freccia infligge un Danno di 1D+3. Le dieci frecce occupano il posto di un solo oggetto nello zaino, mentre l'arco va tenuto in mano (naturalmente, se lo prendi, ricordati ci lasciare lì l'eventuale arma che già possiedi). Terminate le frecce, ti troverai privo di armi, a meno che tu non riesca a trovare altre frecce. Se decidi di prendere arco e frecce, annota il codice E2. Dopo aver eventualmente aggiornato il foglio del personaggio, puoi avvicinarti alla barra di metallo (vai al **434**), o uscire dalla stanza (vai al **106**).

283

La Creatura si scaglia contro di te per attaccarti.
Creatura: Energia: 15, Protezione: 2, Combattività: 5, Resistenza: 10.
Il Danno che la creatura è in grado di infliggere è pari al Danno della tua vecchia arma ancora in suo possesso.
Se vinci vai al **333**.

284

Afferri la sfera nera: un fumo denso ti circonda e ti impedisce di respirare. Getti a terra la sfera e provi a spostarti, ma il fumo non si disperde e sta per soffocarti. Perdi un'Abilità a tua scelta tra le seguenti: *Fiato, Sicurezza, Vista, Adattabilità.*

Fortunatamente riesci ad avvicinarti alla porta e a disperdere il fumo denso prima di morire soffocato. Se hai già toccato anche le altre due sfere prendi nota del codice A9. Ti avvicini nuovamente alle sfere.
Se prendi la sfera rossa vai al **162**.
Se prendi la sfera blu vai al **298**.
Se non vuoi prenderle, puoi avvicinarti all'uomo (vai al **321**), dare un'occhiata alla parete (vai al **360**) o uscire dalla stanza (vai al **244**).

285

Consegni tutte le tue chiavi al prigioniero, che tuttavia continua a guardarti titubante (cancella tutte le chiavi che possiedi: segna le lettere di queste chiavi nelle "note" del foglio del personaggio, e prendi nota del codice E5). "Ora avvicinati alla parete e voltati!", ti intima con decisione l'uomo. Se fai come ti dice vai al **243**, altrimenti vai all'**11**.

286

Per arrivare al ripiano dovrai riuscire a salire sulla parete.
Requisito: possedere l'Abilità *Arrampicata*.
Se possiedi il requisito vai al **16**. In caso contrario, non ti resta che uscire (vai al **187**).

287

Fortunatamente il prigioniero è molto lento, quindi riesci a fuggire senza essere ferito. Una volta fuori dalla stanza, senti l'uomo battere disperatamente i pugni contro la porta, pregandoti di aprirla. Tuttavia, almeno per ora, non hai nessuna intenzione di farlo. Ti trovi nuovamente nel corridoio: se vuoi andare verso la porta e la grata vai all'**83**, se invece vuoi dirigerti verso la fine del corridoio vai al **197**.

288

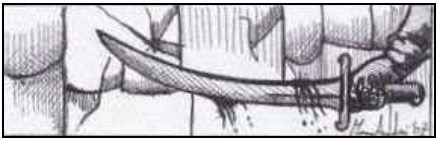
Riesci a schivare il colpo, e ti sposti dall'altro lato della stanza. Da qui puoi vedere meglio il tuo assalitore: si tratta di un prigioniero proprio come te, con l'unica differenza che sulla sua casacca sporca e consumata c'è il numero 5. L'uomo è estremamente denutrito, ma riesce ugualmente a trovare la forza per combattere. "Ma sei impazzito? Sono un prigioniero anch'io, non voglio farti del male!!!", urli rabbioso all'uomo. Tuttavia, sembra non ascoltarti: è seriamente intenzionato a non farti uscire vivo di qui. "Dammi le tue chiavi!", ti minaccia, "Dammele tutte, altrimenti ti ammazzerò senza pietà!". Se vuoi dargliele vai al **285**, se invece ti rifiuti vai al **501**.

289

D'ora in poi, se all'interno dei magazzini ti troverai a contatto con l'acqua, morirai all'istante". La guardi preoccupato. "Non hai modo di staccare la corrente?". "Devi staccarla tu stesso…in questo non posso aiutarti…però posso darti modo di farlo senza farti aspettare: nella Stanza 18 c'è un pannello dell'elettricità. Se vuoi puoi raggiungerlo, ma rischieresti di avere contatti con l'acqua; io posso aiutarti aprendoti un passaggio, ma dovrai aspettare qualche minuto prima che riesca a farlo...". Non hai altra scelta: il magazzino è totalmente invaso dall'acqua, e devi cercare di avere con essa il minor contatto possibile. Purtroppo per aprire il passaggio Tishen ha bisogno di qualche minuto, quindi devi attendere pazientemente che riesca ad aprirti un passaggio: aggiungi 10 crocette sulla Scheda di Allagamento (se, in conseguenza a questa aggiunta, vieni totalmente sommerso, muori affogato). Vai al **176**.

290

Premi il pulsante nero: senti un dolore lancinante percorrere tutto il tuo corpo. Hai subito uno shock: cadi a terra e perdi un'Abilità a tua scelta. Appena ti riprendi, devi decidere se esaminare la scatola (vai al **293**), avvicinarti nuovamente alla pulsantiera (vai al **494**) o uscire dalla stanza (vai al **74**).



291

Premi il pulsante rosso: una forte scarica elettrica attraversa il tuo corpo. Stordito, ti accasci a terra (sei stato colpito dall'*Electrofobia*: non puoi più utilizzare formule magiche di guarigione). Ti rialzi dopo qualche minuto, ancora sconvolto dal trauma subito. Se vuoi esaminare la scatola vai al **293**, se vuoi avvicinarti alla pulsantiera vai al **494**, se invece vuoi uscire vai al **74**.

292

Il codice sulla parete è il seguente: 312/1 - KCM.
Esci dalla stanza (vai al **244**).

293

Se possiedi il codice B1 vai al **408**, altrimenti vai al **168**.

294

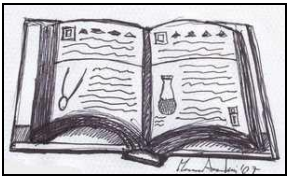
Inizi ad esplorare la piccola stanza. Le uniche cose che attirano la tua attenzione sono una scatola di cartone accanto alla porta e una pulsantiera sulla parete di fronte all'entrata. Se vuoi esaminare la scatola vai al **293**, se invece vuoi avvicinarti alla pulsantiera vai al **494**.

295

Arrivi nei pressi della grata, che però risulta chiusa. Sulla serratura c'è la lettera C. Oltre la grata, invece, c'è un nuovo bivio con un corridoio nero. Se possiedi la chiave C puoi aprirla e, dopo essere passato, la grata si chiude alle tue spalle (vai al **437**). Se non possiedi la chiave C, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se non puoi fare altro, devi necessariamente tornare indietro verso il punto in cui si incrociano i due corridoi (vai al **278**).

296

Dopo pochi passi arrivi ad un bivio. Davanti a te, il corridoio continua fino ad una curva a sinistra; alla tua destra invece inizia un nuovo corridoio, che continua per circa dieci metri fino a svoltare a sinistra. Se vuoi proseguire lungo il corridoio in cui già ti trovi vai al **193**, se invece vuoi iniziare a percorrere il cunicolo secondario vai al **436**.



297

Versi sul panno entrambe le fiale, e poi inizi a strofinare sull'incrostazione. Dopo pochi secondi il materiale indurito inizia a sciogliersi, fino a sparire completamente (cancella dal foglio del personaggio il Panno e le due Fiale, e prendi nota del codice F8). Ora che l'incrostazione non c'è più, puoi leggere chiaramente un codice sulla parete. Tira un dado: a seconda del punteggio, vai al paragrafo corrispondente:

1 (vai al **135**)
2 (vai al **252**)
3 (vai al **531**)
4 (vai al **222**)
5 (vai al **342**)
6 (vai al **33**).

298

Afferri la sfera blu: una forza incredibile ti spinge contro la parete, ed in seguito all'urto cadi a terra stordito (perdi un'Abilità a tua scelta tra le seguenti: *Luce*, *Agilità*, *Recupero*, *Salto*).

Se hai già toccato anche le altre due sfere prendi nota del codice A9. Ti avvicini nuovamente alle sfere.

Se prendi la sfera nera vai al **284**.

Se prendi la sfera rossa vai al **162**.

Se non vuoi prenderle, puoi avvicinarti all'uomo (vai al **321**), dare un'occhiata alla parete (vai al **360**) o uscire dalla stanza (vai al **244**).

299

Il corridoio è lungo circa dieci metri ed arrivato nel punto centrale trovi una porta, sulla quale vedi la scritta "Stanza 20": è in buona parte macchiata di sangue, e ti chiedi quale combattimento possa aver causato questo macabro spettacolo. Osservi la serratura, che riporta la lettera B. Se possiedi la

chiave B puoi entrare, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 23 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **21**)
riga 23 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **68**)
riga 25 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave B, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In caso contrario, devi proseguire lungo il corridoio in una delle due direzioni: da un lato, dopo un nuovo bivio, c'è una curva verso sinistra; dall'altro vedi un nuovo corridoio, dal quale filtra una tenue luce blu.
Se vuoi procedere verso la curva, dopo qualche passo arrivi all'altezza del bivio (vai al **437**), se invece vuoi dirigerti verso il corridoio illuminato di blu vai al **304**.

300

Con un rapido movimento percorri l'ultima parte del corridoio e, come avevi intuito, dai fori escono due potenti fiammate. Tira un dado, ed aggiungi al numero ottenuto il tuo valore di Abilità (ricordati che le Abilità numeriche, qualsiasi valore esse assumano, valgono sempre 1 punto ciascuna nel conteggio totale delle Abilità): se il risultato ottenuto è uguale o superiore a 11, riesci a superare le fiamme senza conseguenze. Se invece ottieni un risultato inferiore, subisci un Danno di 3 punti di Energia e vieni colpito dalla *Pirofobia*.
Arrivato al corridoio illuminato di blu, inizi a guardarti intorno per decidere da che parte andare: a sinistra, il corridoio è totalmente spoglio e dopo qualche metro svolta nuovamente a sinistra; a destra, invece, ti accorgi subito della presenza di una porta con una piccola grata a mezza altezza. Se svolti a sinistra vai al **130**, se invece vai a destra verso la porta vai al **492**.

301

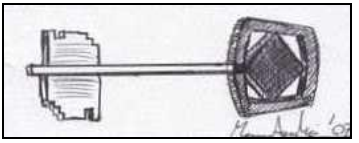
Inizi ad esaminare la stanza. Se possiedi il codice E7 vai all'**84**, altrimenti vai al **36**.

302

Ti trovi nella parte iniziale di un corridoio illuminato da una tenue luce blu. In quel punto, due cose attirano la tua attenzione: una porta di bronzo, sopra la quale vedi la scritta "Stanza 4", ed una scala a pioli che porta verso l'alto, probabilmente al livello superiore del magazzino. Di fronte alla "Stanza 4", il corridoio blu continua per qualche metro e poi svolta a destra. Sulla serratura della stanza è incisa la lettera L. Se possiedi la chiave L puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 29 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **301**)
riga 29 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **239**)
riga 31 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave L (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece non vuoi o non puoi entrare, devi decidere se iniziare a percorrere il corridoio blu (vai al **38**) o salire la scala (vai al **439**).

303

Se possiedi il codice F6 vai al **253**, altrimenti vai al **443**.



304

Prima di continuare, verifica la Scheda di Allagamento:
se la riga 28 ancora non è completa, vai al **141**;
se invece la riga 28 è già stata completata, continua a leggere il paragrafo.
Arrivi subito al corridoio illuminato di blu ed inizi a guardarti intorno. A sinistra, il corridoio è totalmente spoglio e dopo qualche metro svolta nuovamente a sinistra; a destra, invece, ti accorgi subito della presenza di una porta con una piccola grata a mezza altezza. Se svolti a sinistra vai al **130**, se invece vai a destra verso la porta vai al **492**.

305

Ti trovi esattamente nei pressi della curva. Da qui, puoi vedere entrambi i bracci del corridoio: da un lato ci sono due stanze e, più in fondo, una porta chiusa; dall'altro vedi solamente una porta alla fine del corridoio. Se vuoi proseguire in direzione delle due stanze vai al **105**, se invece vuoi dirigerti verso la porta alla fine del corridoio blu vai al **512**.

306

Se possiedi il codice A5 vai al **34**, altrimenti vai all'**87**.

307

La stanza è molto piccola, ma estremamente ricca di dettagli. Alla tua destra c'è un piccolo altare di pietra, mentre accanto alla parete di fronte all'entrata c'è un'immensa pietra piuttosto irregolare. L'atmosfera è molto tetra: piccole piante rampicanti invadono la stanza, conferendole un alone di mistero decisamente inquietante. Intrappolato qui sotto, senti una voglia immensa di uscire, e preghi che il livello dell'acqua rimanga stabile. Se possiedi il codice D3 vai al **546**, altrimenti vai al **462**.

308

La porta si chiude alle tue spalle: ti trovi in una stanza con due uscite. Ti guardi intorno per vedere se ci siano oggetti interessanti. Su una parete, a circa due metri, c'è una grande scatola su una mensola. Vicino ad una delle due porte, invece, ti sembra di vedere un piccolo oggetto a terra, mentre poco più a sinistra noti la presenza di una piccola gabbia di ferro, oltre la quale c'è una piccola nicchia. Se vuoi esaminare la scatola vai al **346**, se vuoi osservare l'oggetto a terra vai al **250**, se vuoi avvicinarti alla gabbia vai al **407**. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

309

(prendi nota del codice D2) L'uomo crolla a terra gravemente ferito. Le sue parole non hanno fatto altro che confonderti: le Guardie con la tuta nera, sulla quale è inciso il simbolo S.R.M. stanno cercando davvero di aiutarti? E se sì, come? Se fosse vero, loro sarebbero tuoi amici: e allora come si spiega la scritta S.R.M. sulla loro tuta? A quanto pare, oltre a loro, ci sono anche altre persone coinvolte nella faccenda, e sono coloro che hanno mandato qui l'uomo con il quale hai appena combattuto: da quello che puoi capire, loro vogliono uccidere sia te che le Guardie vestite di nero che ti hanno rinchiuso qui. Ma che senso ha? Queste Guardie vogliono aiutarti, ma ti mettono in questo posto misterioso... questi altri guerrieri vogliono ucciderti, ma vogliono uccidere anche i tuoi

carcerieri... la questione ti appare estremamente complicata, e apparentemente inspiegabile. Prima di muoverti, esamini il cadavere, ma non trovi altro che le due spade: tuttavia, guardandole meglio, ti accorgi che sono talmente usurate che non possono esserti d'aiuto più di quanto non lo sia già la tua arma. Se vuoi esaminare la stanza vai al **172**, se invece vuoi uscire vai al **106**.

310

Entri in un piccolo cunicolo estremamente buio. Nella stanza senti un rumore assordante, e ti allontani in tutta fretta. Dopo neanche due metri sbuchi in una nuova stanza, stavolta leggermente più grande della precedente. Il rumore stridente che hai appena sentito si fa sempre più lontano, fino a scomparire del tutto. Rimani in attesa qualche altro secondo, ma non senti più nulla. Cerchi di riprendere il controllo della situazione: la stanza in cui ti trovi è un po' più grande della precedente. Durante la tua breve fuga, eri così impegnato a metterti in salvo che non ti sei accorto di aver subito un taglio piuttosto vistoso sulla gamba sinistra: perdi 3 punti di Energia ed un'Abilità a tua scelta. Accanto alla porta della stanza in cui ti trovi ora intravedi una guardia a terra: è uno degli uomini con la tuta di pelle nera, e sembra privo di vita. Sul lato opposto, invece, c'è uno strano meccanismo sulla parete. Se vuoi avvicinarti all'uomo a terra vai al **60**, se vuoi esaminare il meccanismo vai al **453**. In alternativa, puoi avvicinarti alla porta ed uscire (vai al **433**).

311

Tira un dado. A seconda del punteggio uscito, vai al paragrafo corrispondente.
1 o 2: vai al **365**
3 o 4: vai al **174**
5 o 6: vai al **45**.

312

Se possiedi il codice A2 vai al **259**, altrimenti vai al **64**.

313

Se possiedi il codice B10 vai al **25**, altrimenti vai al **155**.

314

Nella stanza ci sono diversi oggetti interessanti: a destra puoi vedere una specie di struttura metallica, di fronte all'entrata c'è un piccolo ripiano, mentre nell'angolo a sinistra c'è un piccolo vaso a terra. Se vuoi avvicinarti alla struttura metallica vai al **569**, se vuoi esaminare il ripiano vai al **178**, se vuoi avvicinarti al vaso vai al **319**. Se invece decidi di uscire, una volta nel corridoio devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

315

L'altare di pietra non sembra molto antico, ma è decisamente molto deteriorato: le piante rampicanti che invadono la stanza lo avvolgono alla base quasi completamente, dandogli un'aria gelida e spettrale. Sull'altare, tuttavia, vedi un involucro contenente qualche provvista ed una piccola corazza (Protezione: 5). Le provviste possono farti guadagnare 10 punti di Energia. Inoltre guadagni l'Abilità *Sicurezza*. Quando hai deciso se vuoi prendere qualcosa, annota il codice D10 ed aggiorna il foglio del personaggio. Se vuoi provare a muovere il masso vai al **179**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

316

La lastra di marmo è appoggiata verticalmente alla parete. Se vuoi puoi spostarla.
Requisito per spostare la lastra: Abilità *Forza* pari o superiore a 5.
Se possiedi il requisito vai al **19**, altrimenti devi avvicinarti alla porta per uscire (vai al **236**).

317

Con uno sforzo incredibile, sposti la lastra di marmo quanto basta per esaminare cosa c'è dietro (prendi nota del codice G1). Riesci a vedere solo una piccola nicchia, ma guardando bene al suo interno non trovi nulla di interessante. Tuttavia hai guadagnato 1 punto di Abilità *Forza* ed 1 punto di Resistenza. Dopo aver rimesso la lastra nella posizione in cui si trovava, ti avvicini alla porta per uscire (vai al **236**).

318

Il masso è più pesante di quanto sembri. Inoltre, dando velocemente un'occhiata, capisci che non nasconde nessun passaggio segreto e nessuna botola a terra. Inizi a chiederti chi lo abbia spostato fino a qui, e soprattutto per quale motivo. Tuttavia, esaminando questa parte della stanza, riesci a notare un foro sulla parete: Ti avvicini per esplorare: si tratta di una vera e propria apertura, grande a sufficienza per consentire al tuo braccio di arrivare fino in fondo. L'apertura è completamente invasa da un lungo filo spinato attorcigliato: se venissi ferito potresti subire una grave infezione. Dopo aver constatato che nell'apertura non c'è nulla di interessante, puoi esaminare l'altare di pietra (vai al **498**) o uscire dalla stanza (vai al **428**).

319

Se possiedi il codice D7 vai al **67**, altrimenti vai al **486**.

320

La porta si apre automaticamente appena ti avvicini: con molta probabilità è presente un sensore di movimento. L'ambiente al di là della porta, tuttavia, è estremamente gelido: la temperatura è diversi gradi sotto lo zero. Una permanenza prolungata al suo interno potrebbe ucciderti. Dall'entrata, vedi tuttavia qualcosa a terra: forse si tratta di un oggetto importante. Tira un dado, ed aggiungi 1 al punteggio ottenuto per ogni punto di Abilità che possiedi (ricordati che le tre Abilità numeriche valgono 1 indipendentemente dal loro valore); se possiedi l'Abilità *Adattabilità*, aggiungi altri 3 punti al valore ottenuto. Se ottieni un risultato pari o superiore a 14 vai al **233**, altrimenti vai al **156**.

321

Se possiedi il codice F3 vai al **75**, altrimenti vai al **188**.

322

Purtroppo le somme sono errate. La tastiera digitale si spegne improvvisamente, e sembra non volersi accendere più (prendi nota del codice F4). Se esamini la vasca vai al **62**, se vuoi osservare il foro vai al **35**, se invece vuoi uscire vai al **391**.

323

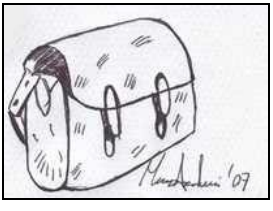
La fiala contiene un liquido trasparente. La guardia ha detto che avrebbe aumentato la tua forza, ma sei sicuro di poterti fidare delle sue parole in questo posto pieno di insidie, nel quale ancora non hai realmente capito chi sia tuo amico e chi sia tuo nemico? Se vuoi berla vai al **518**. Se possiedi l'Abilità *Sicurezza*, puoi utilizzarla per verificare il contenuto della fiala (vai al **362**). In caso contrario, devi mettere la fiala nello zaino e tornare al paragrafo da cui provieni, continuando a leggere da lì.

324

Se hai inserito un ciondolo vai al **479**.
Se hai inserito due ciondoli vai al **363**.
Se hai inserito tre o più ciondoli vai al **191**.
Se hai inserito quindici ciondoli vai al **331**.

325

Muovi la leva verso il basso (prendi nota del codice C1 e, se li possiedi, cancella i codici C2 e G2). Improvvisamente il pavimento sotto i tuoi piedi cede di colpo, e tu perdi l'equilibrio, cadendo all'indietro e sbattendo la testa a terra. Il colpo subito ti fa perdere un'Abilità a tua scelta. Evidentemente hai posizionato la leva in modo errato. Se vuoi tentare di nuovo di muovere la leva vai al **171**. Se ti avvicini alla fessura vai al **388**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:
la porta senza iscrizioni (requisito: possedere la chiave G. Una vola aperta la porta vai al **215**)
la porta della "Stanza 3" (requisito: possedere la chiave H. Vai al **356**).
Se vuoi aprire una di queste porte, ma non possiedi la chiave, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).



326

Arrivi subito davanti alla porta, sulla quale c'è scritto "Stanza 9". Sulla serratura c'è la lettera D. Se possiedi la chiave D puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 8 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **543**)
riga 8 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **337**)
riga 10 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave D, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **530**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **530** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi tornare nel corridoio e decidere di proseguire verso la grata (vai al **495**) o verso la curva (vai al **277**).

327

Apri la porta, che si richiude alle tue spalle dopo che sei entrato. La stanza è molto tetra, ma non intravedi alcun segno di pericolo. A terra, in un angolo, ci sono diversi libri, mentre accanto alla porta intravedi un piccolo oggetto a terra. Il silenzio è tale che quasi ti porta a parlare sottovoce pur di sentire il più piccolo rumore: ti senti perso e demoralizzato, se accanto avessi qualche persona di tua conoscenza ti sentiresti meglio. Ma hai ricordi vaghi sulle persone che conoscevi, e questo ti fa sentire ancora più sperduto. Decidi di muoverti: se vuoi avvicinarti all'oggetto vai al **199**, se vuoi dare un'occhiata ai libri vai al **564**, se invece vuoi uscire vai al **514**.

328

Inizi ad esaminare la stanza. Se possiedi il codice D2 vai al **172**, altrimenti vai all'**8**.

329

Dopo pochi passi arrivi ad un bivio. Davanti a te, il corridoio continua fino ad una porta; alla tua sinistra invece inizia un

nuovo corridoio, che continua per circa dieci metri fino a svoltare a sinistra. Se vuoi proseguire lungo il corridoio in cui già ti trovi per arrivare alla porta vai al **364**, se invece vuoi iniziare a percorrere la ramificazione vai al **436**.

330

La prima cosa che attira la tua attenzione è la presenza di un uomo chinato a terra. Indossa una casacca simile alla tua, e quando si volta lo riconosci: è il prigioniero con la casacca numero cinque, colui che nella "Stanza 15" ti ha sottratto le chiavi. Rabbioso, ti lanci contro l'uomo, che si affretta ad estrarre la sua arma.
Prigioniero: Energia: 30, Danno: 2D+4, Protezione: 6, Combattività: 5, Resistenza: 12.
Nonostante il prigioniero non sia particolarmente veloce, l'acqua limita i tuoi movimenti, quindi non puoi fuggire. Se lo uccidi vai al **198**.

331

Inserisci i ciondoli (cancellali dal foglio del personaggio), dopodichè rimani in attesa che succeda qualcosa. Purtroppo però non accade nulla: forse hai inserito gli oggetti sbagliati, oppure l'inserimento degli oggetti non porta a particolari conseguenze. Dopo qualche istante, tuttavia, la barra di metallo inizia a tremare: ti volti per osservare, ma si genera un'onda d'urto che ti colpisce in pieno, gettandoti a terra. Sei stato colpito dalle seguenti fobie:
Bibliofobia,
Electrofobia,
Vertigini,
Paura dei cadaveri,
Pirofobia.
Ricordati che fino a che non guarisci dalla *Bibliofobia* non potrai più utilizzare formule magiche di guarigione. Torni ad

osservare l'oggetto, ma i ciondoli sono scomparsi; al loro posto, sulla barra di metallo, vedi una chiave: si tratta della chiave K (segnala nel contenitore delle chiavi). Se vuoi esaminare la botola vai al **126**, se invece vuoi uscire vai al **106**.

332

La fiala contiene un liquido trasparente. Stai per berlo, ma sei sicuro di poterti fidare? Se vuoi berla vai al **518**. Se possiedi l'Abilità *Sicurezza*, puoi utilizzarla per verificare il contenuto della fiala (vai al **362**). In caso contrario, devi mettere la fiala nello zaino e tornare al paragrafo da cui provieni, continuando a leggere da lì, fino a che non avrai deciso se berla o meno.

333

La piccola creatura crolla a terra. Ora puoi finalmente riprendere la tua arma (modifica nuovamente il foglio del personaggio). Provi ad esaminare il piccolo corpo senza vita, ma non trovi nulla di utile (prendi nota del codice F1). Sei esattamente al centro della stanza, e le due porte sono di fronte a te, una a destra e una a sinistra. Sulla serratura della porta destra c'è la lettera B, mentre sulla serratura della porta sinistra c'è la lettera F. Ti guardi intorno: alle tue spalle, esattamente in un angolo della stanza, c'è uno strano meccanismo simile ad una bilancia. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra - requisito: possedere la chiave B (se la possiedi vai al **163**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi vai al **442**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi avvicinarti al meccanismo (vai al **109**).

334

Afferri lo zaino e lo tiri con forza: lo strattone fa girare il corpo, e solo ora ti accorgi che si tratta di un cadavere. L'uomo è morto per via di un colpo al volto, ed osservare così da vicino una scena simile ti fa gelare il sangue. Sei stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*. Lo zaino può contenere 14 oggetti (se vuoi prenderlo, annota il codice F3 e lascia lì l'eventuale zaino che già possiedi). Se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi dare un'occhiata alla parete vai al **360**. In alternativa, puoi uscire dalla stanza (vai al **244**).

335

Apri lo scrigno, che però è completamente vuoto. Una volta chiuso, devi decidere cosa fare: se vuoi avvicinarti alla porta di metallo vai al **496**, se vuoi avvicinarti al piedistallo vai al **313**, se invece vuoi uscire vai al **386**.

336

La pietra sferica pesa 650 grammi. Torna al **185**.

337

La stanza è ora allagata parzialmente. Se possiedi il codice D4 vai al **426**, altrimenti vai al **69**.

338

La piccola creatura crolla a terra. Ora puoi finalmente riprendere la tua arma (modifica nuovamente il foglio del personaggio). Provi ad esaminare il piccolo corpo senza vita, ma non trovi nulla di utile (prendi nota del codice F1). Sei esattamente al centro della stanza, e le due porte sono di fronte a te, una a destra e una a sinistra. Sulla serratura della porta destra c'è la lettera B, mentre sulla serratura della porta sinistra c'è la lettera F. Ti guardi intorno: alle tue spalle, esattamente in un angolo della stanza, c'è uno strano meccanismo simile ad

una bilancia, ma l'acqua ne impedisce l'utilizzo. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra - requisito: possedere la chiave B (se la possiedi vai al **163**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi vai al **442**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

339

L'oggetto che inizi ad esaminare è abbastanza strano: si tratta di una barra di metallo stretta e lunga, sulla quale ci sono vari fori. Li conti incuriosito: sono ben quindici. Osservandone la dimensione e la forma, capisci che al loro interno puoi posizionare degli oggetti specifici. Tuttavia, osservandolo meglio, ti accorgi che è collegato ad un sistema di cavi ma, poiché l'acqua lo ricopre ormai quasi totalmente, non è prudente attivarlo inserendo nei fori gli oggetti richiesti. Ti avvicini verso la porta. Vai al **487**.

340

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 17 vai al **91**. Se ti trovi nella Stanza 18 vai al **406**.

341

Il sacchetto di sabbia pesa 1,2 chili. Torna al **185**.

342

Il codice sulla parete è il seguente: 123/2 - DXQ.
Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **321**, se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi uscire vai al **244**.

343

Se possiedi il codice A1 vai al **429**, altrimenti vai al **372**.

344

Il ripiano è completamente vuoto. Provi ad osservarlo in cerca di qualche dettaglio che possa interessarti, ma quando capisci che lì non c'è nulla che possa esserti utile decidi di non perdere altro tempo. Dopo essere uscito dalla stanza ti trovi nuovamente nel corridoio e devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

345

Il buio totale ti impedisce di muoverti all'interno della stanza e di esplorarla, quindi non puoi fare altro che proseguire lungo il corridoio: se vuoi andare verso la grata vai al **268**, se invece vuoi dirigerti verso l'altra stanza e la fine del corridoio vai al **40**.

346

Se possiedi il codice B5 vai al **230**, altrimenti vai all'**1**.

347

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 17 vai al **535**. Se ti trovi nella Stanza 18 vai al **94**.

348

Possiedi la chiave J, quindi puoi tranquillamente accettare la proposta di Tishen (vai al **565**). Tuttavia, se desideri, puoi aspettare; se i magazzini non sono ancora completamente allagati puoi continuare ad esplorarli: in questo caso, torni indietro e la lastra di pietra si chiude alle tue spalle (vai al **40**).

349

Se possiedi il codice A2 vai al **17**, altrimenti vai al **524**.

350

Purtroppo il meccanismo si è bloccato, quindi non puoi più utilizzarlo. Se vuoi esaminare la mensola vai al **557**, se invece vuoi avvicinarti alla porta per uscire vai al **538**.

351

I libri sembrano essere caduti dall'alto, infatti alcuni di essi sono aperti ed hanno le pagine piegate (prendi nota del codice C8). Tuttavia non vedi mensole sulla parete. Se non possiedi la Bibliofobia, esamini i libri in cerca di qualche oggetto, e trovi una piccola corazza (Protezione: 4). Ti accorgi però che questi libri li hai già visti da qualche parte. Ricordi di averli già letti, ma non sai quando. E' possibile che siano proprio tuoi? Rompi gli indugi e decidi di muoverti. Se vuoi avvicinarti all'oggetto vai al **199**, se invece vuoi uscire vai al **514**.

352

La lama ti ferisce nuovamente, causandoti un Danno di 3 punti di Energia. Se vuoi, puoi provare a fare un ultimo tentativo: lancia 1D+1, ed aggiungi 1 al risultato per ogni Abilità che possiedi. Se il totale è pari o superiore a 12 vai al **392**, altrimenti vai al **217**. Se invece non vuoi effettuare un altro tentativo, puoi esaminare la vasca (vai al **62**), avvicinarti al meccanismo (vai all'**86**) o uscire dalla stanza (vai al **391**).

353

La porta si chiude alle tue spalle, e ti trovi in un corridoio avvolto nel più totale silenzio, che procede fino ad arrivare ad una curva in fondo. Dopo qualche passo arrivi nei pressi di una scala, che scende al livello inferiore. I gradini sono abbastanza consumati, ma la scala è perfettamente

percorribile. Se vuoi scendere vai al **255**. In caso contrario, devi decidere se proseguire verso la porta alla fine del corridoio (vai al **41**) oppure verso la curva (vai al **214**).

354 (Fig. 3)

Ti avvicini allo scaffale per esaminarlo, ma avverti una strana sensazione: non è la prima volta che vedi questo mobile. Vecchi ricordi iniziano a tornarti in mente, ricordi di persone e di una stanza luminosa... ma la tua memoria non riesce ad andare oltre. Esaminando lo scaffale scopri un piccolo sportello laterale: al suo interno trovi un piccolo sacchetto. Apri il sacchetto, ma ti accorgi che al suo interno c'è solo sabbia. Se vuoi puoi prenderlo ugualmente. Se ti avvicini al sensore vai all'**89**, se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **497**.

355

Infliggi il colpo di grazia alla Creatura mutante, che cade in acqua con un tonfo sordo (prendi nota del codice A7). L'unica cosa che riesci a recuperare è la sua scimitarra (Danno: 1D+8). Se vuoi prenderla, ricordati di lasciare lì l'arma che già possiedi. Vai al **70**.

356

Prima di aprire la porta devi valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 20 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **50**)
riga 20 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **425**).
riga 22 completa: stanza allagata completamente: non puoi entrare.

357

Il corridoio procede per diversi metri in leggera salita, poi curva a destra. La zona in cui sei entrato da poco sembra assomigliare ad una vecchia miniera abbandonata: il corridoio

(Fig. 3) Nello sportello trovi un piccolo sacchetto, ma al suo interno c'è solo sabbia.

è illuminato da lampade mal funzionanti ed in parte danneggiate, ma fortunatamente riesci ad avere una visibilità sufficiente. Dopo qualche metro, senti un ringhio alla tua sinistra: ti volti, e vedi una creatura a soli due metri da te, che sta per uscire da un oscuro cunicolo laterale. Con il cuore che ti batte all'impazzata, stringi nervosamente la tua arma ed osservi la creatura che sta per attaccarti: sembra simile ad un vampiro, ha la pelle squamata ed un mantello color porpora. La sua arma, una micidiale asta metallica, incute timore solo a guardarla. A pensarci bene, hai già avuto a che fare con una creatura simile: prima di entrare nei magazzini sotterranei, ne avevi visto una ridurre in fin di vita un altro prigioniero. Fortunatamente, la tua prontezza di riflessi ti permette di iniziare a correre per evitare lo scontro. La creatura però sembra non volerti lasciare andare, ed inizia ad inseguirti. Dopo qualche metro il corridoio svolta nuovamente a destra: ora ti trovi davanti ad una porta priva di serrature, ma con una semplice maniglia per l'apertura. La creatura è ancora alle tue spalle, e le sua grida disumane ti mettono i brividi. Arrivato alla porta, provi ad aprirla velocemente, ma il mostro ormai ti ha raggiunto: devi affrontarlo in un combattimento all'ultimo sangue. Ti volti verso il tuo nemico: la tua mano stringe con violenza l'arma, i tuoi tendini sono più tesi che mai. Non riesci a capire perché, ma quel mostro ti incute una grande soggezione.
Vampiro: Energia: 66, Danno: 3D+1, Protezione: 2, Combattività: 7, Resistenza: 13.
Se vinci, ti volti ed apri la porta, che si chiude alle tue spalle una volta che sei passato (vai al **27**).

358

Il ripiano è completamente vuoto. Provi ad osservarlo in cerca di qualche dettaglio che possa interessarti, ma quando capisci che lì non c'è nulla che possa esserti utile decidi di non perdere

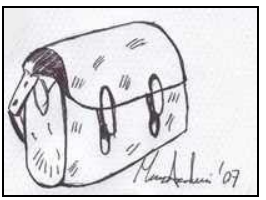
altro tempo. Se vuoi avvicinarti alla struttura metallica vai al **569**, se vuoi esaminare il vaso vai al **319**. Se invece decidi di uscire, una volta nel corridoio devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

359

L'uomo si accascia a terra e muore pochi istanti dopo (prendi nota del codice C9). Accanto al cadavere trovi un'ascia (Danno: 3D-1) ed un biglietto con una strana cifra: 63. Purtroppo il biglietto è strappato, quindi non puoi leggere l'altra parte della cifra. La corazza invece è distrutta. Dopo aver preso quello che desideri ed aggiornato il foglio del personaggio, inizi ad esaminare il resto della stanza: l'ambiente è molto grande. Sul lato destro, una porta di metallo conduce ad un altro ambiente: sembra chiusa, ma potresti avvicinarti per verificarne l'apertura. Davanti a te c'è un piccolo piedistallo, sul quale è poggiato un calice dorato. Sulla sinistra, invece, vedi uno scrigno dorato. Se vuoi avvicinarti alla porta di metallo vai al **496**, se vuoi avvicinarti al piedistallo vai al **313**, se vuoi esaminare lo scrigno vai al **157**. Se invece vuoi uscire vai al **386**.

360

Se possiedi il codice F8 vai al **536**, altrimenti vai al **206**.



361

La stanza in cui ti trovi presenta due porte. Nell'angolo opposto, noti uno strano meccanismo simile ad una bilancia. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra - requisito: possedere la chiave B (se la possiedi vai al **163**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi vai al **442**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi avvicinarti al meccanismo (vai al **109**).

362

La fiala contiene un liquido in grado di farti guadagnare un'Abilità, quindi puoi berla senza alcun pericolo. Vai al **518**.

363

Inserisci i ciondoli (cancellali dal foglio del personaggio), dopodiché rimani in attesa che succeda qualcosa. Purtroppo però non accade nulla: forse hai inserito gli oggetti sbagliati, oppure l'inserimento degli oggetti non porta a particolari conseguenze. Dopo qualche istante, tuttavia, la barra di metallo inizia a tremare: ti volti per osservare, e vedi che si è aperto un piccolo sportello, al cui interno trovi dei contatti. Sembrano quasi dei contatti elettrici in grado di fornire energia. Torni ad osservare l'oggetto, ma i ciondoli sono ormai scomparsi. Se possiedi un paio di batterie vai al **418**, altrimenti puoi decidere di esaminare la botola (vai al **126**), o uscire dalla stanza (vai al **106**).

364

Arrivi davanti alla porta, sulla quale un'iscrizione indica che si tratta della "Stanza 10". Sulla serratura c'è la lettera B. Se possiedi la chiave B puoi entrare, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 13 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **120**)
riga 13 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **237**)
riga 15 completa: stanza allagata totalmente (vai al **151**).
Se non possiedi la chiave B puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In caso contrario devi necessariamente tornare verso il bivio da cui sei venuto (vai al **296**).

365

Il meccanismo è composto da una strana tastiera digitale. Subito sopra di essa, vedi dieci numeri:
24, 53, 71, 90, 102, 141, 167, 214, 250, 303
sotto i quali ce ne sono altri tre:
541, 404, 470.
Sulla tastiera riesci chiaramente a leggere le istruzioni per risolvere il meccanismo: devi trovare, con quei dieci numeri, gli accoppiamenti esatti che ti permettano di ottenere le tre somme sotto riportate. Quando con i numeri indicati sarai riuscito a calcolare le tre somme, scrivile su un foglio e vai al **452** per verificarne la correttezza.

366

Inserisci la manovella nel foro e la giri. Sembra non succedere nulla (prendi nota del codice D3). Non trovi più nulla di interessante, quindi torni indietro. Vai al **61**.

367

Se possiedi il codice C6 vai al **513**, altrimenti vai al **56**.

368

Il codice sulla parete è il seguente: 213/3 - MFG.
Esci dalla stanza (vai al **244**).

369

Il foro è piuttosto profondo, ma grande abbastanza per infilarci un braccio. Alla fine della fessura vedi una piccola pietra luccicante. L'istinto ti suggerisce che sarebbe meglio prenderla. Tuttavia, la fessura presenta una lama, che si muove verticalmente proprio vicino al piccolo oggetto. Se tenti di prenderlo, potresti ferirti seriamente. Se vuoi provare a fare un tentativo vai al **515**. In caso contrario puoi esaminare la vasca (vai al **62**), avvicinarti al meccanismo (vai all'**86**) o uscire dalla stanza (vai al **391**).

370

Devi uscire velocemente da una delle due porte:
porta destra ("Stanza 12") - requisito: possedere la chiave H (se possiedi la chiave e vuoi aprirla, vai al **183**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave C (se possiedi la chiave e vuoi aprirla vai al **507**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

371

La tua Abilità ti suggerisce di non bere assolutamente quel liquido: non sai precisamente di cosa si tratti, forse un solvente o un altro liquido piuttosto tossico. Se vuoi berlo ugualmente vai al **201**. Altrimenti puoi prenderlo e portarlo con te. Se vuoi esaminare la pulsantiera vai al **494**, se invece vuoi uscire vai al **74**.

372

Lo spazio ristretto non ti consente di effettuare un salto per superare il fango.
Se vuoi effettuare un'altra azione vai al **220**.
Se invece vuoi uscire, devi cercare di attraversare il fango il più velocemente possibile: purtroppo appena metti i piedi nel fango inizi a sprofondare. Lancia due dadi, ed aggiungi 1 per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi. Se il punteggio è pari o superiore a 14, riesci a superare l'ostacolo del fango prima di venirne inghiottito, ed arrivi in fondo alla stanza. Ad ogni tentativo successivo al primo, aggiungi 1 al risultato ottenuto. Hai solo tre possibilità: se dopo il terzo tentativo non sei ancora riuscito a venir fuori dal fango, muori soffocato.
Quando sei riuscito ad uscire dal fango, apri la porta e ti trovi nuovamente nel corridoio blu dal quale sei venuto. Alla tua destra, intravedi un'altra stanza ed una curva, alla tua sinistra invece c'è una porta a pochi passi. Se vuoi andare a destra verso la curva vai al **105**, se vuoi andare a sinistra verso la porta vai al **281**.

373

Ti addentri nel corridoio, lungo appena due metri. In fondo, sulla destra, c'è una piccola porta dorata ricca di ornamenti. La osservi, ma sembra diversa dalle altre porte di questi magazzini sotterranei: al posto di una singola serratura ne ha dieci, su ognuna delle quali è incisa una lettera diversa. Rimani sbigottito di fronte a questo particolare, perché per aprirla avrai bisogno di tutte e dieci le chiavi. "Deve sicuramente esserci qualcosa di estremamente importante dietro questa porta, per essere così difficile da aprire...", commenti tra te e te a voce bassa. Tuttavia, non puoi rimanere qui a perdere tempo: la stanza tra poco sarà piena d'acqua, quindi devi sbrigarti. Devi anche considerare un altro fattore: e se oltre questa porta ci fosse un percorso cieco? Rischieresti di

rimanere intrappolato ed affogare se il livello dell'acqua dovesse salire improvvisamente.
Requisito per aprire la porta - possedere le seguenti chiavi:
A, B, C, D, E, F, G, H, I, L.
Se possiedi queste dieci chiavi vai al **90**. Se non le possiedi, oppure non vuoi aprire la porta, non ti resta che tornare nella stanza ed esaminare l'altare di pietra (vai al **55**), esplorare il masso (vai al **203**) o uscire dalla stanza (vai al **428**).

374

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso la porta con lo scopo di aprirla velocemente (vai al **74**). Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, muori affogato e la tua avventura termina qui.

375

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se non possiedi l'Abilità *Fiato* muori affogato e la tua avventura finisce qui. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso l'uscita e puoi aprire la porta (vai al **473**).

376

Alla sinistra del masso si apre un piccolo corridoio: è abbastanza stretto ed estremamente buio. Se vuoi esaminare l'altare di pietra vai al **55**, se vuoi provare a muovere il masso vai al **203**, se vuoi esplorare il corridoio vai al **373**. Se invece vuoi uscire vai al **428**.

377

Arrivi nei pressi del pannello: è perfettamente funzionante. Se vuoi toccare uno dei cavi vai al **568** (se possiedi l'*Electrofobia*

devi effettuare un'altra scelta), altrimenti puoi avvicinarti all'uomo a terra (vai al **31**) o uscire dalla stanza (vai al **343**).

378

Ti avvicini al sensore, ma appena lo fai un flash estremamente luminoso ti acceca. Quasi stordito da questa forte luce improvvisa, cadi a terra. Perdi un'Abilità a tua scelta tra le seguenti: *Vista*, *Luce*, *Sicurezza*.
Se non possiedi nessuna di queste Abilità, perdi un'Abilità a tua scelta in seguito allo scontro con lo scaffale durante la caduta. Ti rialzi, e sbatti lentamente le palpebre per abituare nuovamente gli occhi alla tenue luce della stanza in cui ti trovi, quindi ti avvicini alla porta per uscire (vai al **497**).

379

Ti trovi nuovamente nel corridoio blu. Puoi proseguire in una delle due direzioni: alla tua destra il corridoio termina con una porta chiusa, dall'altra prosegue con una curva a destra. Se vuoi andare verso la porta vai al **402**, se invece ti dirigi verso la curva vai al **305**.

380

Tira un dado. A seconda del punteggio uscito, vai al paragrafo corrispondente.
1 o 2: vai al **134**.
3 o 4: vai al **223**.
5 o 6: vai al **422**.

381

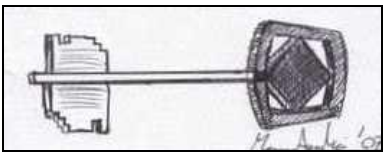
Ti volti per fuggire. Mentre apri la porta, tuttavia, la Creatura riesce a ferirti (perdi 2 punti di Energia). Una volta uscito dalla stanza, ti trovi nuovamente nel corridoio. Se vuoi proseguire a destra, verso la grata, vai al **495**. Se invece vuoi dirigerti a sinistra, verso la curva, vai al **277**.

382

Arrivi nei pressi del piedistallo ed apri lo zaino: purtroppo è vuoto, ma puoi sempre prenderlo.
Capienza dello zaino: 15 oggetti (ma portarlo abbassa la tua Combattività di 2 punti).
Se vuoi puoi prenderlo, ma devi lasciare lì l'eventuale zaino che già possiedi. Vai al **133**.

383

La lastra di marmo è appoggiata verticalmente alla parete. Se vuoi puoi spostarla.
Requisito per spostare la lastra: Abilità *Forza* pari o superiore a 5.
Se possiedi il requisito vai al **562**, altrimenti devi scegliere un'altra azione: se vuoi esaminare il mucchio di carta vai al **478**, se vuoi avvicinarti al vaso vai al **261**, se invece vuoi uscire vai al **544**.



384

Prima di scendere devi valutare la situazione in base alla Scheda di Allagamento:
riga 16 ancora incompleta: scala percorribile (vai al **476**)
riga 16 completa: scala non percorribile - l'acqua ha totalmente invaso il piano sottostante (devi effettuare un'altra scelta; vai al **473**).

385

La porta si chiude alle tue spalle una volta che sei passato. Ti trovi proprio in corrispondenza di un bivio: davanti a te il corridoio blu continua e, più in fondo, svolta a sinistra; alla tua sinistra, invece, inizia un nuovo corridoio, di colore nero. Se vuoi andare dritto vai al **130**, se vuoi percorrere il corridoio nero vai all'**82**, se invece vuoi avvicinarti nuovamente alla porta con la grata vai al **492**.

386

Ti avvicini alla porta; osservi la serratura e vedi che riporta la lettera G. Se possiedi la chiave G puoi aprire la porta ed uscire (vai al **48**). Se non possiedi la chiave G, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi avvicinarti alla porta di metallo (vai al **496**), avvicinarti al piedistallo (vai al **313**) o esaminare lo scrigno (vai al **157**).

387

Il corridoio termina con una porta massiccia, decorata con strani ornamenti e simboli. Si tratta della "Stanza 13", e sulla serratura è incisa la lettera A. Se possiedi la chiave A puoi entrare, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 27 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **170**)
riga 27 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **139**)
riga 29 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave A, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In caso contrario, devi necessariamente tornare sui tuoi passi e dirigerti nuovamente verso la curva (vai al **214**).

388

Se possiedi il codice C10 vai al **262**, altrimenti vai al **474**.

389

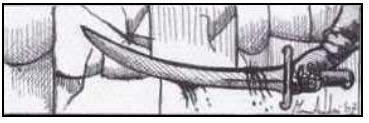
La stanza in cui stai per entrare è totalmente buia. Se sei stato colpito dalla *Paura del buio* non puoi entrare (vai al **345**).
Se possiedi l'Abilità *Vista* vai al **294**, altrimenti vai al **345**.

390

Il percorso è bloccato da una grata. Appena ti avvicini, tuttavia, il rumore stridente che hai appena sentito si fa sempre più lontano, fino a scomparire del tutto. Rimani in attesa qualche altro secondo, ma non senti più nulla. Cerchi di riprendere il controllo della situazione: la grata davanti a cui ti trovi risulta chiusa, e sulla serratura c'è la lettera C. Oltre la grata, invece, c'è un nuovo bivio con un corridoio nero. Se possiedi la chiave C puoi aprirla e, dopo essere passato, la grata si chiude alle tue spalle (vai al **437**). Se non possiedi la chiave C, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece vuoi tornare indietro per esplorare altri ambienti che prima non hai potuto esplorare per via della tua fuga improvvisa vai al **278**.

391

Ti avvicini alla porta e la apri. Appena sei passato, la porta si chiude alle tue spalle, e ti trovi nuovamente nel corridoio. Se vuoi proseguire a destra, verso la grata, vai al **495**. Se invece vuoi dirigerti a sinistra, verso la curva, vai al **277**.



392

Riesci ad afferrare la pietra e a ritirare il braccio prima che la lama ti ferisca (prendi nota del codice C5). Osservi l'oggetto: si tratta di un piccolo zaffiro blu. Dopo aver aggiornato il foglio del personaggio, puoi esaminare la vasca (vai al **62**), avvicinarti al meccanismo (vai all'**86**) o uscire dalla stanza (vai al **391**).

393

L'altare di pietra non sembra molto antico, ma è decisamente molto deteriorato: le piante rampicanti che invadono la stanza lo avvolgono alla base quasi completamente, dandogli un'aria gelida e spettrale. Esamini velocemente l'altare, ma oltre la polvere sembra non esserci nulla di interessante. Se vuoi provare a muovere il masso vai al **179**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

394

La pietra cubica pesa 500 grammi. Torna al **185**.

395

Il pezzo di legno pesa 700 grammi. Torna al **185**.

396

Appena entri nella stanza avverti una strana sensazione: stai lentamente affondando in una sostanza vischiosa, e anche se non sai cosa sia capisci che è meglio allontanarsi al più presto. Mentre affondi, inizi anche a sentire un dolore piuttosto forte: forse all'interno di quella sostanza c'è qualcosa che ti sta graffiando. Devi uscire velocemente: se subisci qualche ferita, potrebbe infettarsi. Tira un dado, ed aggiungi 1 al numero ottenuto per ogni punto di Abilità *Forza* che possiedi. Se il risultato è pari o superiore al punteggio richiesto per ogni

tentativo indicato qui sotto, riesci a liberarti dalla sostanza, altrimenti perdi 2 punti di Energia ad ogni tentativo.
1° tentativo: 10;
2° tentativo: 9;
3° tentativo: 8;
4° tentativo: 7;
5° tentativo: 6.
Se non riesci a liberarti in tempo, muori soffocato nella strana sostanza. Se invece riesci a liberarti, guadagni 1 punto di Combattività (prendi nota del codice E9) e vai al **30**.

397

Ti infili il guanto ed allunghi il braccio per prendere la piccola fiala all'interno dell'apertura. Grazie al robusto guanto, eviti di ferirti con il filo spinato (prendi nota del codice A2). Una volta presa la fiala, rimetti il guanto nello zaino. Guadagni 1 punto di Abilità *Agilità*. Apri la fiala e ti accorgi che il liquido che contiene è alcool. Se vuoi puoi prenderla, altrimenti la devi lasciare a terra. Se vuoi esaminare l'altare di pietra vai al **55**, se vuoi esplorare il corridoio vai al **373**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

398

Il corridoio procede per diversi metri in leggera salita, poi curva a destra. La zona in cui sei entrato da poco sembra assomigliare ad una vecchia miniera abbandonata: il corridoio è illuminato da lampade mal funzionanti ed in parte danneggiate, ma fortunatamente riesci ad avere una visibilità sufficiente. Dopo qualche metro, senti un ringhio alla tua sinistra: ti volti, e vedi una creatura a soli due metri da te. Istintivamente, indietreggi e stringi nervosamente la tua arma, ma poi ti accorgi che la creatura è bloccata da una possente grata. Cerchi di calmarti, anche se il cuore ti batte all'impazzata per lo spavento preso. La creatura non ha

sembianze umane: sembra simile ad un vampiro, ha la pelle squamata ed un mantello color porpora. Abbassi gli occhi per osservare la sua arma, una micidiale asta metallica, che incute timore solo a guardarla. A pensarci bene, hai già avuto a che fare con una creatura simile: prima di entrare nei magazzini sotterranei, ne avevi visto una ridurre in fin di vita un altro prigioniero. Fortunatamente la grata le impedisce di attaccarti, ma le sue grida disumane ti fanno gelare il sangue. Decidi di allontanarti velocemente, e dopo qualche metro il corridoio svolta nuovamente a destra: ora ti trovi davanti ad una porta priva di serrature, ma con una semplice maniglia per l'apertura. Dopo aver aperto la porta, vai al **27**.

399

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso la porta e, dopo averla aperta, ti trovi nel corridoio dal quale sei venuto: ora puoi proseguire in direzione della grata (vai al **495**) o in direzione della curva (vai al **277**). Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, muori affogato e la tua avventura termina qui.

400

La pietra affusolata pesa 300 grammi. Torna al **185**.

401

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* puoi dirigerti nuotando verso una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se possiedi la chiave e vuoi aprirla, vai al **51**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se possiedi la chiave e vuoi aprirla vai al **353**).

(continua)

In questo caso Tishen non può correre in tuo aiuto. Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, oppure non possiedi nessuna delle due chiavi, muori affogato e la tua avventura termina qui.

402

Continui a percorrere il corridoio blu avvolto nel più totale silenzio. Dopo qualche metro trovi una porta alla tua sinistra, sulla quale è scritto "Stanza 18": sulla serratura è riportata la lettera E. Due metri dopo c'è un'altra porta, con una piccola grata a mezza altezza. Se possiedi la chiave E puoi aprire la porta della "Stanza 18", ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 28 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **445**)
riga 28 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **406**)
riga 30 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece vuoi proseguire lungo il corridoio blu fino alla porta vai al **281**.

403

Hai ancora la chiave G in mano, quindi potresti riuscire a fuggire.
Requisito per fuggire: possedere un valore di Abilità *Agilità* pari o superiore a 6.
Se possiedi questo requisito e vuoi fuggire vai al **264**. Se invece non possiedi il requisito, oppure non intendi fuggire, vai al **519**.

404

Inizi a rovistare nel mucchio di carta, ma non trovi nulla di interessante. Se vuoi avvicinarti al vaso vai al **261**, se vuoi avvicinarti alla lastra di marmo vai al **192**. Se invece vuoi uscire vai al **544**.

405

Quello a terra è un semplice straccio sporco, e naturalmente non hai alcuna intenzione di prenderlo. Se desideri esaminare i libri vai al **564**, se invece vuoi uscire vai al **514**.

406

La stanza è allagata parzialmente. Prima di entrare decidi di osservare se noti qualcosa di interessante: oltre al cadavere di un uomo in acqua, ad una tavola di legno che galleggia e ad un pannello elettrico, non vedi altro. La stanza è decisamente tetra così piena d'acqua, e ti senti a disagio solo a guardarla. Fortunatamente il pannello sembra totalmente guasto e privo di corrente, altrimenti avresti potuto morire fulminato da una scossa elettrica. Inoltre, il pavimento nei pressi della porta ha una consistenza melmosa, sembra quasi fatto di terra e la presenza dell'acqua lo rende estremamente instabile. Questo dettaglio ti convince ulteriormente che è meglio allontanarsi al più presto. Una volta fuori, chiudi la porta: ti trovi nuovamente nel corridoio blu dal quale sei venuto, e devi scegliere in quale direzione percorrerlo. Alla tua destra, il corridoio presenta un'altra stanza e termina con una curva, alla tua sinistra invece c'è una porta a pochi passi. Se vuoi andare a destra verso la curva vai al **105**, se vuoi andare a sinistra verso la porta vai al **281**.

407

Se possiedi il codice D1 vai al **123**. Se possiedi i codici D1 e B8 vai al **431**. Se non possiedi nessuno di questi due codici vai al **526**.

408

Apri la scatola, ma al suo interno non c'è nulla. Vai al **494** per avvicinarti alla pulsantiera, oppure al **74** per uscire.

409

(prendi nota del codice D6) Improvvisamente senti un formicolio su un braccio: ti guardi attentamente, e vedi che la tua casacca è piena di piccoli ragni. Nel dubbio se il loro morso sia o meno velenoso, vieni preso dal panico e cerchi di scrollarli di dosso con la tua arma. Fortunatamente ci riesci, ma sei stato colpito dall'*Aracnofobia*. Inizi ad osservare meglio la stanza in cui ti trovi. Di fronte all'entrata c'è un vecchio scaffale: è estremamente deteriorato, e l'umidità ne ha ormai compromesso l'integrità. Sulla parete destra, invece, vedi un piccolo sensore. Se ti avvicini allo scaffale vai al **354**, se ti avvicini al sensore vai all'**89**, se invece vuoi uscire dalla stanza vai al **497**.

410

Riesci appena ad abituarti alla tenue illuminazione di questa stanza, quando un rumore attira la tua attenzione: c'è qualcuno lì con te. Provi a capire di chi si tratti, ma lentamente ti rendi conto che la presenza che hai notato non è affatto amichevole, e si sta avvicinando a te. Da quello che puoi vedere, ha in mano una pericolosa scimitarra, e la sua corporatura possente ti dà l'idea del terribile scontro che ti aspetta. Qualsiasi tentativo di fuga sembra impossibile con quest'acqua, quindi non hai modo di evitare lo scontro.
Creatura mutante: Energia: 34, Danno: 1D+8, Protezione: 5, Combattività: 8, Resistenza: 12.
Se vinci vai al **355**.

411

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 10 vai al **237**. Se ti trovi nella Stanza 16 vai al **182**.

412

La creatura si accascia al suolo (prendi nota del codice B4). Ti avvicini all'uomo: nonostante alcune profonde ferite alle gambe, sembra in buone condizioni. "Quanto durerà ancora questo inferno? Fino a dove volete farmi arrivare?", chiedi in tono di rimprovero. "Stai calmo, non è colpa nostra...fosse stato solo per noi saresti già arrivato nella Stanza terminale...", risponde lui. "Si può sapere che posto è questo?", chiedi spazientito. "Vuoi le risposte? Ebbene, le avrai, ma non credo ti piaceranno... dirigiti verso la Stanza 14: lì finalmente capirai che posto è questo!". Ti volti rabbioso: se possiedi il codice F2, non ti resta altro da fare che uscire (vai al **379**); se non possiedi il codice F2, ti avvicini alla mensola (vai al **211**).

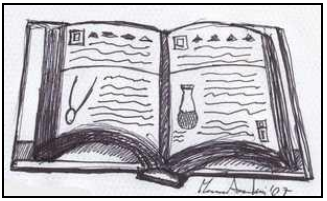
413

Entri nella stanza. Come immaginavi, al suo interno c'è ancora la piccola creatura incontrata in precedenza: possiede ancora la tua arma, e la cosa sembra divertirla. Di colpo, però, il piccolo essere si lancia contro di te con la chiara intenzione di farti fuori. Colto alla sprovvista, stavolta non puoi fuggire.

Creatura: Energia: 15, Protezione: 2, Combattività: 5, Resistenza: 10.

Il Danno che la creatura è in grado di infliggere è pari al Danno della tua vecchia arma ancora in suo possesso.

Se vinci vai al **333**.



414

Nella penombra intravedi una strana creatura. In un primo momento non riesci a distinguerla bene, ma quando si volta verso di te puoi vedere due diabolici occhi color rosso fuoco guardarti con odio: si tratta di una Creatura del buio. La segui con lo sguardo mentre inizia a spostarsi per prendere un'arma a pochi passi da lei. Se vuoi fuggire devi farlo ora, prima che la creatura afferri l'arma e possa attaccarti. Se ti volti verso la porta e la apri per fuggire vai al **457**, altrimenti devi prepararti al combattimento (vai al **208**).

415

Arrivi nei pressi del piedistallo ed apri lo zaino: fortunatamente per te contiene parecchie provviste (cibo per quattro razioni, ognuna delle quali consente il recupero di 6 punti di Energia. Ogni razione occupa il posto di un oggetto). Decidi di mangiare subito una razione e guadagni 6 punti di Energia e 1 punto di Resistenza (le tre rimanenti razioni puoi mangiarle subito, o conservarle nello zaino. Dopo aver preso il cibo, osservi lo zaino: contiene spazio per 15 oggetti (ma portarlo abbassa la tua Combattività di 2 punti). Se vuoi puoi prenderlo, ma devi lasciare lì l'eventuale zaino che già possiedi. Prendi nota del codice A6 e poi vai al **133**.

416

Premi il pulsante nero: senti un dolore lancinante percorrere tutto il tuo corpo. Hai subito uno shock: cadi a terra e perdi un'Abilità a tua scelta. Appena ti riprendi, devi decidere se avvicinarti nuovamente alla pulsantiera e premere un altro pulsante:
rosso (vai al **232**)
bianco (vai al **3**).
Se invece vuoi uscire vai al **74**.

417

Il codice sulla parete è il seguente: 231/3 - HPA.
Esci dalla stanza (vai al **244**).

418

Inserisci le batterie all'interno dei contatti. Modifica il foglio del personaggio: nella sezione Oggetti, al posto di "Batterie", puoi segnare la voce "Batterie ricaricate". Dopo esserti allontanato dalla barra di metallo, puoi esaminare la botola (vai al **126**) o uscire dalla stanza (vai al **106**).

419

Infliggi il colpo di grazia al Guerriero argentato (prendi nota del codice E7). Se vuoi puoi prendere la sua spada argentata (Danno: 2D); la sua armatura, invece, è estremamente danneggiata degli ultimi colpi che hai inferto al tuo avversario (Protezione: 4). Se desideri prendere qualcosa, ricordati di lasciare lì l'equipaggiamento che già possiedi e di aggiornare il foglio del personaggio. Vai all'**84**.

420

(da questo punto in avanti puoi ignorare la "Scheda di Allagamento": ormai sei uscito dai magazzini, e in questo corridoio l'acqua non arriva più).
"Come già avrai capito, il nostro obiettivo è di farti arrivare nella Stanza terminale per estrarre dalla tua mente i dati ormai danneggiati che tu non ricordi più. E' nostro interesse farti arrivare lì sano e salvo, ma come hai potuto vedere ci sono innumerevoli difficoltà da superare. Queste difficoltà non dipendono da noi: esiste un'associazione di psicopatici che, per ragioni che difficilmente capirai, vuole impedirti a tutti i costi di arrivare nella Stanza terminale. E anche se ci arriverai sano e salvo, una volta che sarai li dentro, farà di tutto per ucciderti...". Le parole di Tishen ti lasciano allibito. "Ma chi

sono? E cosa vogliono?", le domandi incuriosito. "Sei sicuro di voler conoscere fin da ora la realtà?", ti chiede Tishen, "Quello che ho da dirti potrebbe sconvolgerti più del previsto". "Ora basta, voglio che mi spieghi come stanno le cose!", insisti pieno di rabbia. Vai al **505**.

421

Bevi fino a dissetarti (prendi nota del codice A8) e ti rinfreschi il viso e gli occhi (guadagni l'Abilità *Luce* ed 1 punto di Resistenza), quindi chiudi il rubinetto. Ora devi decidere cosa fare: se vuoi osservare il foro vai al **35**, se vuoi avvicinarti al meccanismo vai all'**86**, se invece intendi uscire vai al **391**.

422

Il meccanismo è effettivamente composto da una bilancia. Incuriosito, ti avvicini per esaminarlo meglio. Sotto la bilancia vedi il numero 96 Kg, e ancora più in basso, all'interno di un contenitore, trovi una serie di pesi:
48, 40, 35, 32, 30, 27, 23, 21, 18, 14.
Probabilmente dovrai posizionare i pesi sulla bilancia in modo che la loro somma sia 96 Kg. Requisito per sollevare i pesi da 48 Kg e 40 Kg: possedere Abilità *Forza* pari o superiore a 4.
Se riesci a trovare la giusta combinazione in grado di ottenere quel peso vai al **522**, se invece non riesci o preferisci rinunciare vai al **63**.

423

Purtroppo hai già esaminato il ripiano. Non ti resta che uscire (vai al **187**).

424

(prendi nota del codice A1) Prendi la tavola e la posizioni come passerella per scavalcare il fango. Se ti avvicini all'uomo

a terra vai al **31**, se ti avvicini al pannello elettrico vai al **377** . Se invece vuoi uscire vai al **343**.

425

La stanza è ora allagata parzialmente. L'unica cosa che attira la tua attenzione è una lastra di marmo che sembra bloccare un altro passaggio. Non ci sono altre uscite, eccetto la porta alle tue spalle. Se vuoi avvicinarti alla lastra di marmo vai al **517**, se invece vuoi uscire vai al **236**.

426

Ti guardi intorno: la stanza è molto umida. Sul lato destro intravedi uno strano meccanismo digitale ormai quasi totalmente sommerso e quindi non più utilizzabile. Sul lato sinistro vedi invece un piccolo foro sul muro. Se vuoi osservare il foro vai al **258**, se invece vuoi uscire vai al **181**.

427

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso la porta con lo scopo di aprirla velocemente (vai al **187**). Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, muori affogato e la tua avventura termina qui.

428

Apri la porta ed esci dalla stanza: ti trovi nel breve corridoio da cui sei venuto, che termina davanti a te con una porta scura. Ti avvicini con cautela: sopra la porta c'è scritto "Stanza 10" e sulla serratura c'è la lettera F. Se possiedi la chiave F puoi aprire la porta (vai al **120**). Se non possiedi la chiave F, puoi dirigerti verso l'altro lato del corridoio fino ad arrivare alla porta più chiara (vai al **124**), oppure farti aiutare da Tishen a prendere la chiave F (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

429

Passi sulla tavola con estrema cautela. Una volta arrivato nei pressi della porta, la apri e ti trovi nuovamente nel corridoio blu dal quale sei venuto. Devi scegliere in quale direzione percorrerlo: alla tua destra, il corridoio presenta un'altra stanza e termina con una curva, alla tua sinistra invece c'è una porta a pochi passi. Se vuoi andare a destra verso la curva vai al **105**, se vuoi andare a sinistra verso la porta vai al **281**.

430

La stanza è molto grande. Esplorandola meglio, non percepisci nessun tipo di pericolo. Sul lato destro, una porta di metallo conduce ad un altro ambiente: sembra chiusa, ma potresti avvicinarti per verificarne l'apertura. Davanti a te c'è un piccolo piedistallo, sul quale è poggiato un calice dorato. Sulla sinistra, invece, vedi uno scrigno dorato. Se vuoi avvicinarti alla porta di metallo vai al **496**, se vuoi avvicinarti al piedistallo vai al **313**, se vuoi esaminare lo scrigno vai al **157**. Se invece vuoi uscire vai al **386**.

431

La gabbia è aperta: al suo interno c'è una strana leva. Provi ad azionarla, ma il meccanismo risulta bloccato, quindi decidi di non perdere altro tempo. Se vuoi esaminare la scatola vai al **346**, se vuoi osservare l'oggetto a terra vai al **250**. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

432

301+150+91+16=558
222+119+82=423
233+188+14=435
Se le somme che hai scritto coincidono con quelle qui indicate, allora sei riuscito a risolvere il meccanismo (vai al **39**). In caso contrario, vai al **322**.

433

Ti avvicini alla porta: sulla serratura c'è la lettera L. Se possiedi la chiave L puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle dopo che sei entrato (vai al **54**). Se non possiedi la chiave L, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi avvicinarti all'uomo a terra (vai al **60**), o esaminare il pannello (vai al **453**).

434

L'oggetto che inizi ad esaminare è abbastanza strano: si tratta di una barra di metallo stretta e lunga, sulla quale ci sono vari fori. Li conti incuriosito: sono ben quindici. Osservandone la dimensione e la forma, capisci che al loro interno puoi posizionare degli oggetti specifici. Se possiedi uno o più ciondoli di cristallo vai al **458**. Se non possiedi nessun ciondolo, oppure non vuoi utilizzarli, puoi esaminare la botola (vai al **126**) o uscire dalla stanza (vai al **106**).

435

Sali la scala, stando attento ad ogni singolo passo. Arrivato in cima, ti trovi ora nel livello centrale del magazzino sotterraneo; l'aria qui è leggermente più calda. Sei al centro di un corridoio privo di biforcazioni: a destra, il corridoio termina con una porta, a sinistra invece il corridoio svolta a

destra. Se vuoi proseguire verso la porta alla fine del corridoio vai al **41**, se invece ti incammini verso la curva vai al **214**.

436

Inizi a percorrere tutto il corridoio, lungo poco meno di dieci metri. Arrivato alla fine, il corridoio svolta a sinistra e davanti a te vedi una grata: è chiusa, ma potresti aprirla se possiedi la chiave E (vai al **10**). Poco prima della grata, inoltre, c'è una porta: si tratta dell'entrata per la "Stanza 16", per aprire la quale è necessario possedere la chiave G. Se possiedi la chiave G puoi entrare, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 13 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **541**)
riga 13 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **182**)
riga 15 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi queste chiavi (o solo una di esse, a seconda dell'azione che vuoi compiere) puoi farti aiutare da Tishen a prenderle (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se non hai possibilità di fare altro, devi tornare indietro lungo il corridoio (vai al **477**).

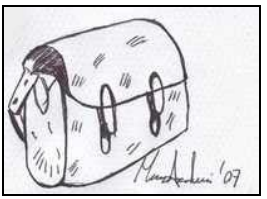
437

Ti trovi esattamente all'incrocio tra il corridoio nero ed un altro corridoio. Il corridoio nero è illuminato da alcuni pannelli al neon, alcuni dei quali producono un fastidioso rumore, essendo probabilmente danneggiati. L'altro corridoio inizia con una grata chiusa, sulla cui serratura è incisa la lettera C. Se possiedi la chiave C puoi aprirla e, dopo essere passato, la grata si chiude alle tue spalle (vai all'**80**). Se non possiedi la chiave C, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se non puoi fare altro, devi necessariamente proseguire lungo il corridoio nero in una delle

due direzioni: da un lato, dopo circa due metri, c'è una curva verso sinistra; dall'altro vedi una porta sul lato sinistro e, più in fondo, un nuovo corridoio, dal quale filtra una tenue luce blu. Se vuoi procedere verso la curva vai al **167**, se invece vuoi dirigerti verso il corridoio illuminato di blu vai al **299**.

438

Scivoli lentamente lungo il condotto di aerazione, augurandoti di riuscire a fare in tempo a trovare la chiave J. Dopo qualche secondo riesci ad intravedere la fine del condotto, e sbuchi all'interno di una galleria. Fortunatamente la bocca di uscita del condotto non è troppo alta, quindi riesci a toccare terra senza nessuna conseguenza negativa. Dal paragrafo successivo in avanti, ad ogni paragrafo che troverai, ricordati di segnare una croce sulla "Scheda di Allagamento". Osservi la boccetta che ti ha dato il prigioniero prima di morire: fiducioso, la bevi, credendo si tratti di una pozione energetica. In realtà si tratta di una Pozione di Kitran: se eri stato colpito dall'*Idrofobia*, ora guarisci immediatamente (cancella la Fobia dal foglio del personaggio), se invece non eri stato colpito dall'*Idrofobia*, guadagni 3 punti di Energia. Dopodiché getti la fiala, ormai vuota, a terra. La mappa, invece, non occupa alcuno spazio: puoi consultarla in qualsiasi momento. Ti guardi intorno: da quello che riesci a vedere sei all'interno di una stanza di medie dimensioni. Vai al **328**.



439

Sei nel livello superiore. Ti trovi all'inizio di un corridoio lungo oltre dieci metri, interrotto quasi subito da una grata di legno. Ti avvicini: i pali da cui è composta sono estremamente massicci, oltre che molto grandi, quindi distruggerla o alzarla a mani nude sarà un'impresa ardua. Inoltre, non vedi nessuna serratura, quindi non hai modo di aprirla per passare. Tuttavia, sia prima che dopo la grata, vedi sulla parete uno strano meccanismo. Ti avvicini con estrema prudenza: si tratta di una specie di leva rotonda, mobile intorno ad un grosso perno. Probabilmente si tratta del meccanismo di apertura: girando quella leva per qualche secondo, la grata dovrebbe alzarsi lentamente e concederti di passare. Purtroppo però il meccanismo risulta bloccato, quindi non utilizzabile. Un particolare però attrae la tua attenzione: una piccola fessura, sopra la quale è incisa la lettera E. Se possiedi la chiave E puoi sbloccare il meccanismo (vai al **440**). In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave E (in questo caso vai al **530**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **530** non ti porterà indietro). Se invece non puoi fare altro, devi tornare verso la scala a pioli (vai al **14**).

440

Il meccanismo si sblocca con successo, ma ora devi riuscire a sollevare la grata ruotando la leva.

Requisito per alzare la grata: Abilità *Forza* pari o superiore a 4.

Se possiedi questo requisito riesci ad alzare la grata e a superarla con un rapido movimento (vai al **266**), se invece non possiedi il requisito devi necessariamente tornare indietro verso la scala a pioli (vai al **14**).

441

Inserisci la moneta nella fessura (cancellala dal foglio del personaggio). Senti uno strano rumore provenire dal pannello, poi torna il silenzio più totale. Lo sportello è rimasto chiuso, quindi probabilmente qualcosa non ha funzionato. La moneta non può più essere recuperata (prendi nota del codice F5). Puoi avvicinarti all'uomo a terra (vai al **60**), o dirigerti verso la porta per uscire (vai al **433**).

442

La porta si chiude alle tue spalle. Ti trovi in un piccolo corridoio lungo appena quattro metri, che si conclude con una porta piuttosto chiara. Ti avvicini, e sopra di essa vedi la scritta "Stanza 21". Sulla serratura è incisa la lettera I. Prima di continuare a leggere, verifica la Scheda di Allagamento:
se la riga 12 è già stata completata vai al **463**;
se invece la riga 12 è ancora incompleta, puoi continuare a leggere il resto del paragrafo.
Se possiedi la chiave I puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 12 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **444**)
riga 12 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **240**)
riga 14 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave (in questo caso vai al **530**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **530** non ti porterà indietro). Se invece vuoi tornare indietro verso la porta dalla quale sei venuto vai al **271**.

443

Con un rapido movimento riesci ad allontanarti dalla parte del ripiano che sta per cedere e a raggiungere subito il vaso, evitandone così la caduta. Aggiungi 1 al tuo punteggio di

Abilità *Agilità* (prendi nota del codice F6). Dopo esserti assicurato che la parte di ripiano in cui ti trovi ora non rischia un nuovo crollo, inizi ad esaminarlo: all'interno è pieno d'acqua. Tuttavia non riesci a capire per quale motivo questo vaso sia stato messo lì, e ne ignori la funzione. Appena provi ad immergere le mani nell'acqua, in fondo al vaso sembra comparire qualcosa: sono delle chiavi.
A B C D E F G H I L.
Cancella con un segno le chiavi che già possiedi, poi tira un dado e procedi nella conta: potrai prendere e segnare nel tuo foglio del personaggio la chiave che hai trovato con questo sistema (ad esempio, se ti mancano solo le chiavi A C H, ed ottieni 4 col dado, puoi prendere la chiave A e segnarla nel foglio del personaggio). Appena hai preso la chiave, ti allontani dal vaso (prendi nota del codice B9). Una volta sceso dal ripiano, vai al **187** per uscire.

444

Se possiedi il codice E9 vai al **30**, altrimenti vai al **396**.

445

Se possiedi il codice A1 vai al **136**, altrimenti vai al **254**.

446

Se possiedi il codice F5 vai al **142**, altrimenti vai al **115**.

447

La stanza è ora allagata parzialmente. Se possiedi il codice A7 vai al **70**, altrimenti vai al **410**.

448

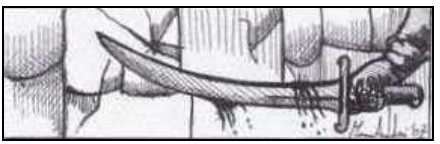
Se vuoi esaminare l'altare di pietra vai al **498**, se vuoi provare a muovere il masso vai al **179**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

449

La stanza è ora allagata parzialmente. Guardi in alto e ti accorgi che sta entrando più acqua del previsto: l'intero soffitto di pietra sembra dover collassare da un momento all'altro: forse è eccessivamente permeabile e permette l'ingresso di una grande quantità di acqua. Ti muovi velocemente verso la porta e la apri forzandola con la tua spada, dal momento che l'umidità ha ormai deteriorato la struttura stessa della porta. Vai al **187**.

450

Inizi ad osservare meglio la stanza in cui ti trovi. Di fronte all'entrata c'è un vecchio scaffale: è estremamente deteriorato, e l'umidità ne ha ormai compromesso l'integrità. Sulla parete destra, invece, vedi un piccolo sensore. Se ti avvicini al sensore vai al **378**, se invece vuoi uscire vai al **497**.



451

(prendi nota del codice D6) Improvvisamente senti un formicolio su un braccio: ti guardi attentamente, e vedi che la tua casacca è piena di piccoli ragni. Nel dubbio se il loro morso sia o meno velenoso, vieni preso dal panico e cerchi di scrollarli di dosso con la tua arma. Fortunatamente ci riesci, ma sei stato colpito dall'*Aracnofobia*. Inizi ad osservare

meglio la stanza in cui ti trovi. Di fronte all'entrata c'è un vecchio scaffale: è estremamente deteriorato, e l'umidità ne ha ormai compromesso l'integrità. Sulla parete destra, invece, vedi un piccolo sensore. Se ti avvicini al sensore vai al **378**, se invece vuoi uscire vai al **497**.

452

303+214+24=541
141+102+90+71=404
250+167+53=470
Se le somme che hai scritto coincidono con quelle qui indicate, allora sei riuscito a risolvere il meccanismo (vai al **39**). In caso contrario, vai al **322**.

453

Se possiedi il codice F5 vai al **108**, altrimenti vai al **164**.

454

Ti avvicini alla porta e la osservi da vicino: sulla serratura c'è la lettera A. Se possiedi la chiave A puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei passato (vai al **473**). Se non possiedi la chiave A, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se non puoi fare altro, ti volti ed estrai la tua arma (vai al **227**).

455

Apri la grata, che si chiude alle tue spalle una volta che sei passato. Subito alla tua sinistra vedi una porta: ti avvicini e ti accorgi che si tratta della "Stanza 16", per aprire la quale è necessario avere la chiave G. Se possiedi questa chiave può entrare, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 13 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **541**)
riga 13 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **182**)
riga 15 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
Se non possiedi la chiave G puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa puoi avvicinarti nuovamente alla grata per aprirla (vai al **10**) o proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi: in quest'ultimo caso vai al **477**.

456

La prima cosa che attira la tua attenzione è la presenza di una strana creatura al centro della stanza. Sembra piuttosto disorientata, e a quanto pare non ti ha notato. Prima che tu possa muoverti, però, la creatura si volta, ed ora puoi vedere meglio: si tratta di un uomo abbastanza anziano, ma estremamente muscoloso. Nonostante la sua età, ha gambe e braccia possenti, ma in generale puoi notare che il suo corpo è

poco proporzionato. Provi a muoverti nella speranza di non farlo innervosire, ma l'uomo estrae una pesante ascia e si dirige lentamente verso di te.
Guardia anziana: Energia: 40, Danno: 3D-1, Protezione: 8, Combattività: 6, Resistenza: 12.
Se lo uccidi vai al **359**.
Se vuoi puoi anche fuggire: Requisito per fuggire: possedere la chiave G.
Se possiedi il requisito, riesci ad aprire la porta senza problemi e ad uscire (vai al **48**); se non possiedi il requisito, devi necessariamente combattere.

457

Ti volti per fuggire, e fortunatamente riesci a farlo prima che la Creatura ti sia vicina. Una volta uscito dalla stanza, ti trovi nuovamente nel corridoio. Se vuoi proseguire a destra, verso la grata, vai al **495**. Se invece vuoi dirigerti a sinistra, verso la curva, vai al **277**.

458

Prendi in mano i ciondoli, con l'intenzione di utilizzarli. Dopo aver segnato su un foglio il numero di ciondoli che intendi inserire nelle fessure, vai al **324**.

459

Ti avvicini incuriosito alla gabbia, chiedendoti come mai sia stata messa in quel punto, e soprattutto cosa possa contenere di interessante. Nonostante tu sia in questo luogo da parecchio, non riesci ancora ad abituarti ai meccanismi infernali che si trovano qui. Inoltre, ti accorgi di aver perso la concezione del tempo: quante ore saranno passate? Se possiedi il codice C1 vai al **161**, altrimenti vai al **117**.

460

La gabbia sembra essere in realtà un modo per impedirti di arrivare alla piccola nicchia. Osservi meglio oltre le sbarre, ed intravedi una pesante leva. Sicuramente, essendo protetta da una gabbia, deve trattarsi di un meccanismo in grado di darti qualche tipo di vantaggio. Anche la gabbia possiede una serratura, quindi è possibile aprirla: ti avvicini per leggere, e noti la presenza della lettera C.

Requisito per aprire la gabbia: possedere la chiave C.

Se possiedi il requisito, vai al **121**. In caso contrario puoi esaminare la scatola (vai al **346**) o osservare l'oggetto a terra (vai al **250**). Se invece vuoi uscire, scegli una delle due porte:

porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);

porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).

Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

461

Il telecomando grigio pesa 400 grammi. Torna al **185**.

462

Se vuoi provare a muovere il masso vai al **349**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

463

Appena ti avvicini alla porta senti un dolore lancinante alla gamba: impugni saldamente la tua arma e la immergi nell'acqua, come per difenderti, colpendo qualcosa. Si tratta di un Kitran, un pesce estremamente famelico, la cui presenza è dovuta all'acqua che ormai invade il corridoio. Il morso di

questi pesci è spesso letale. Sei stato colpito dall'*Idrofobia*. Se possiedi una pozione di Kitran puoi berla immediatamente (in questo caso cancellala dal tuo foglio del personaggio e vai al **124**). Se non possiedi con te la Pozione di Kitran, il morso velenoso del Kitran ti paralizza, causandoti la morte nel giro di pochi minuti. La tua avventura termina qui.

464

Prendi un lungo respiro ed entri nel piccolo cunicolo. Nella stanza senti un rumore assordante, e ti allontani in tutta fretta. Dopo neanche due metri ti trovi in una nuova stanza, stavolta leggermente più grande della precedente. Ora finalmente puoi riprendere fiato: rimani in attesa qualche altro secondo, ma non senti più nessun rumore. Durante la tua breve fuga, eri così impegnato a metterti in salvo che non ti sei accorto di aver subito un taglio piuttosto vistoso alla gamba sinistra: perdi 3 punti di Energia. Anche questa stanza è allagata parzialmente. Sul lato opposto alla porta c'è uno strano pannello sulla parete; non c'è altro di interessante, a parte un cadavere nell'acqua: probabilmente, chiunque esso sia, è morto affogato. Se vuoi esaminare il pannello vai al **446**. In alternativa, puoi avvicinarti alla porta ed uscire (vai al **276**).

465

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 4 vai al **28**. Se ti trovi nella Stanza 14 vai al **59**. Se ti trovi nella Stanza 15 vai al **449**.

466

L'altare di pietra non sembra molto antico, ma è decisamente molto deteriorato: le piante rampicanti che invadono la stanza lo avvolgono alla base quasi completamente, dandogli un'aria gelida e spettrale. Esamini velocemente l'altare, ma sotto la

polvere sembra non esserci nulla di interessante. Se vuoi provare a muovere il masso vai al **203**, se vuoi esplorare il corridoio vai al **373**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

467

L'uomo è privo di vita: si tratta di una delle guardie con la tuta di pelle nera. Da quello che riesci a vedere non possiede nulla di interessante, quindi decidi di non avvicinarti ulteriormente. Se ti avvicini al pannello elettrico vai al **377**, se invece vuoi uscire vai al **343**.

468

Con un rapido movimento riesci ad allontanarti dalla parte del ripiano che sta per cedere e a raggiungere subito il vaso, evitandone così la caduta. Dopo esserti assicurato che la parte di ripiano in cui ti trovi ora non rischi un nuovo crollo, inizi ad esaminarlo: all'interno è pieno d'acqua. Tuttavia non riesci a capire per quale motivo questo vaso sia stato messo lì, e ne ignori la funzione. Appena immergi le mani nell'acqua, in fondo al vaso sembra comparire qualcosa: si tratta di un piccolo mazzetto di chiavi. Lo prendi in mano e ti accorgi con stupore che contiene ben cinque chiavi: A, B, C, E, G.
Fortunatamente hai trovato anche la chiave di cui hai bisogno per uscire da quella stanza. Appena hai preso il mazzetto, ti allontani dal vaso (prendi nota del codice B9). Una volta sceso dal ripiano, vai al **187** per uscire.

469

Avvicinandoti allo zaino, ti accorgi che contiene anche un'arma: si tratta di una mazza di ferro (Danno: 2D+5).
Capienza dello zaino: 15 oggetti (se lo prendi, tuttavia, devi togliere 1 punto dal tuo valore di Combattività).
Oltre all'arma, lo zaino contiene anche una fiala di siero viola, utile per guarire dall'*Aracnofobia*. Puoi prendere quello che

vuoi, dopo di che aggiorna il foglio del personaggio e prendi nota del codice A5. Se possiedi il cellulare vai al **100**, in caso contrario vai al **2**.

470

Ti infili il guanto ed allunghi il braccio per prendere la piccola fiala all'interno dell'apertura. Grazie al robusto guanto, eviti di ferirti con il filo spinato (prendi nota del codice A2).
Una volta presa la fiala, rimetti il guanto nello zaino. Apri la fiala e ti accorgi che il liquido che contiene è alcool. Se vuoi puoi prenderla, altrimenti la devi lasciare a terra ed uscire (vai al **428**).

471

Getti il telefono nel baratro. D'ora in poi puoi utilizzare la tasca come ulteriore spazio per mettere oggetti, non avendo più il telefonino; naturalmente la tasca può contenere solo un oggetto. Esci velocemente dalla stanza e la porta si chiude alle tue spalle. Vai al **54**.

472

Ti arrampichi ed arrivi fino alla mensola, afferrandola con una mano per mantenerti in equilibrio. Tira un dado: se ottieni 5 o 6 vai al **103**, altrimenti vai al **556**.

473

Ti trovi in un breve corridoio. Accanto alla porta c'è una scala a pioli sulla sinistra: scende verso il basso fino ad arrivare al livello inferiore. Davanti a te, il corridoio svolta a sinistra, dopo di che vedi dopo un paio di metri si incrocia con un altro cunicolo più piccolo. Alle tue spalle c'è la "Stanza 5", dalla quale sei appena uscito. Se vuoi entrare nuovamente nella stanza, apri la porta e vai al **328**. In alternativa, puoi scendere

la scala a pioli (vai al **384**), o percorrere il corridoio in cui ti trovi fino ad arrivare al bivio (vai al **278**).

474

Oltre la fessura sembra esserci un altro ambiente, o meglio un'intercapedine, ma essendo la fessura stessa grande pochi centimetri è impensabile esaminarlo con attenzione. Tuttavia, qualsiasi cosa ci sia oltre la parete, senti un vento caldo provenire dalla fessura. In questo gelido sotterraneo, un po' d'aria calda è quello che ci vuole: rimani immobile per qualche secondo, in modo da riscaldarti un po' (prendi nota del codice C10). Recuperi 10 punti di Energia. Dopo un po' l'aria calda smette di entrare. Se vuoi esaminare la leva vai al **171**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:
la porta senza iscrizioni (requisito: possedere la chiave G. Una vola aperta la porta vai al **215**)
la porta della "Stanza 3" (requisito: possedere la chiave H. Vai al **356**).
Se vuoi aprire una di queste porte, ma non possiedi la chiave, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

475

Nonostante la percorribilità, la scala sembra poco affidabile, quindi decidi di scendere con attenzione. Arrivato alla base, ti trovi ora nel livello inferiore del magazzino sotterraneo; l'aria qui è più fredda ed umida. Procedi fino alla curva verso destra, ma ti accorgi che il passaggio è bloccato da una grata d'acciaio. Ti avvicini per esaminarla: per aprirla è necessario possedere la chiave E. Se possiedi questa chiave vai al **455**, altrimenti puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto

il **265** non ti porterà indietro). In caso contrario non ti resta che tornare indietro e salire nuovamente la scala (vai al **435**).

476

Scendi lentamente i gradini della scala, fino ad arrivare alla base. Ti trovi ora nel livello inferiore del magazzino sotterraneo. Davanti a te, il corridoio prosegue in leggera discesa per circa cinque metri prima di essere interrotto da una possente grata. Arrivato nei pressi della grata, ti accorgi che alzarla con le tue forze è praticamente impossibile. Sulla serratura, tuttavia, è incisa la lettera B. Se possiedi la chiave B puoi aprire la grata, che si chiude alle tue spalle appena sei passato (vai al **166**). Se non possiedi la chiave B, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, devi tornare indietro e dirigerti verso la scala a pioli (vai al **269**).

477

Percorri tutto il corridoio, lungo poco meno di dieci metri, ed arrivi in un altro passaggio. Ti guardi intorno: a destra il corridoio prosegue con una curva, mentre a sinistra termina con una porta. Se vuoi tornare verso la "Stanza 16" vai al **436**, altrimenti puoi proseguire nel nuovo corridoio verso la curva (vai al **193**) o verso la porta (vai al **364**).

478

Se possiedi il codice E6 vai al **404**, altrimenti vai al **260**.

479

Inserisci il ciondolo (cancellalo dal foglio del personaggio), dopo di che rimani in attesa che succeda qualcosa. Purtroppo però non accade nulla: forse hai inserito l'oggetto sbagliato, oppure l'inserimento non porta a particolari conseguenze.

Dopo qualche istante, tuttavia, la barra di metallo inizia a tremare: ti volti per osservare, e vedi che si è aperto un piccolo sportello, al cui interno trovi una corazza estremamente comoda (Protezione 1; la corazza ti consente di guadagnare 1 punto di Abilità *Agilità* fino a che la possiedi; se perdi o lasci la corazza perdi anche il punto di Abilità *Agilità* guadagnato). Se vuoi indossarla, ricordati di lasciare lì l'eventuale armatura che già possiedi. Torni ad osservare l'oggetto, ma i ciondoli sono ormai scomparsi. Se vuoi esaminare la botola vai al **126**, se vuoi uscire vai al **106**.

480

La stanza è ora allagata parzialmente. Se possiedi il codice D2 vai al **114**, altrimenti vai al **52**.

481

226+143+70=439
252+174+111=537
145+115+61+53=374
Se le somme che hai scritto coincidono con quelle qui indicate, allora sei riuscito a risolvere il meccanismo (vai al **39**). In caso contrario, vai al **322**.

482

La prima cosa che attira la tua attenzione è la presenza di una strana creatura al centro della stanza. Sembra piuttosto disorientata, e a quanto pare non ti ha notato. Prima che tu possa muoverti, però, la creatura si volta, ed ora puoi vedere meglio: si tratta di un uomo abbastanza anziano, ma estremamente muscoloso. Nonostante la sua età, ha gambe e braccia possenti, ma in generale puoi notare che il suo corpo è poco proporzionato. Provi a muoverti nella speranza di non farlo innervosire, ma l'uomo estrae una pesante ascia e si dirige lentamente verso di te.

Guardia anziana: Energia: 40, Danno: 3D-1, Protezione: 8, Combattività: 6, Resistenza: 12.
Nonostante l'uomo non sia particolarmente veloce, l'acqua limita i tuoi movimenti, quindi non puoi fuggire.
Se lo uccidi vai al **213**.

483

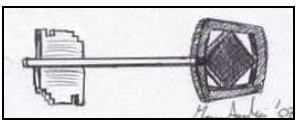
Ti infili il guanto ed allunghi il braccio per prendere la piccola fiala all'interno dell'apertura. Grazie al robusto guanto, eviti di ferirti con il filo spinato (prendi nota del codice A2). Una volta presa la fiala, rimetti il guanto nello zaino. Apri la fiala e ti accorgi che il liquido che contiene è alcool. Se vuoi puoi prenderla, altrimenti la devi lasciare a terra. Se vuoi esaminare l'altare di pietra vai al **498**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

484

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato*, ti dirigi nuotando verso l'uscita per aprire la porta, che si chiude alle tue spalle (vai al **493**). In questo caso Tishen non può correre in tuo aiuto. Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato* per te non c'è più niente da fare: morirai affogato in questa stanza.

485

(per la lettura di questo paragrafo non devi mettere nessuna crocetta nella Scheda di Allagamento) Se ti trovi nella Stanza 3 vai al **484**. Se ti trovi nella Stanza 6 vai al **138**. Se ti trovi nella Stanza 7 vai al **257**. Se ti trovi nella Stanza 8 vai al **525**.



486

Ti avvicini al vaso: l'interno è pieno d'acqua. Appena immergi le mani nell'acqua, in fondo al vaso sembra comparire qualcosa: sono delle chiavi.

A B C D E F G H I L.

Cancella con un segno le chiavi che già possiedi, poi tira un dado e procedi nella conta: potrai prendere e segnare nel tuo foglio del personaggio la chiave che hai trovato con questo sistema (ad esempio, se ti mancano solo le chiavi A B L, ed ottieni 5 col dado, puoi prendere la chiave B e segnarla nel foglio del personaggio). Appena hai preso la chiave, ti allontani dal vaso (prendi nota del codice D7). Se vuoi avvicinarti alla struttura metallica vai al **569**, se vuoi esaminare il ripiano vai al **178**. Se invece decidi di uscire, una volta nel corridoio devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

487

Ti avvicini alla porta e la osservi da vicino: sulla serratura c'è la lettera A. Se possiedi la chiave A puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei passato (vai al **473**). Se non possiedi la chiave A, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi iniziare ad esplorare la stanza (vai al **114**).

488

Ti infili il guanto ed allunghi il braccio per prendere la piccola fiala all'interno dell'apertura. Grazie al robusto guanto, eviti di ferirti con il filo spinato (prendi nota del codice A2). Una volta presa la fiala, rimetti il guanto nello zaino. Apri la fiala e ti accorgi che il liquido che contiene è alcool. Se vuoi puoi

prenderla, altrimenti la devi lasciare a terra. Se esplorare il corridoio vai al **132**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

489

Ti avvicini alla vasca: è effettivamente molto piccola, e sembra quasi un fontanile in miniatura. I suoi bordi sono finemente decorati. Istintivamente provi a girare il rubinetto, ed esce un'acqua abbastanza fresca. Ti accorgi di avere sete, ma sarà prudente berla? Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* vai al **224**, se vuoi berla ugualmente vai al **421**. In alternativa, puoi osservare il foro (vai al **35**), avvicinarti al meccanismo (vai all'**86**) o uscire dalla stanza (vai al **391**).

490

Il telefono che porti con te inizia a squillare. Lo prendi e rispondi: la prima cosa che senti è il solito fruscio di sottofondo, dopo di che la voce cupa di un uomo inizia a parlarti. "Fai molta attenzione: l'S.R.M. si aggira qui intorno…". Questa frase ti mette in allarme: viste le precedenti esperienze, la vicinanza di questo S.R.M., qualunque cosa esso sia, non porta nulla di buono. "Stai lontano dalle tre sfere: nascondono un incredibile potere e potrebbero esserti d'aiuto, ma il loro effetto...". La comunicazione cade improvvisamente. Esasperato dal fatto che puoi solo ascoltare senza parlare, sei tentato di gettare nel vuoto il cellulare: impiega solo spazio, e l'irritazione che ti provoca è indescrivibile. Se vuoi gettarlo nel vuoto vai al **471**, se invece continui ad ascoltare la voce del tuo interlocutore vai al **102**.

491

Ti avvicini alla parete e rimani in ascolto: lo strano ticchettio non smette, anzi si fa sempre più insistente. Se possiedi l'Abilità *Sicurezza* vai al **521**, altrimenti vai al **226**.

492

Ti avvicini alla porta: sulla serratura c'è la lettera C. Osservando attraverso la piccola grata, vedi che oltre la porta il corridoio blu continua, e presenta altre due stanze una dopo l'altra. Oltre queste stanze, una svolta a destra ti impedisce di vedere oltre. Se possiedi la chiave C puoi aprire la porta (vai al **511**). In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave C (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece preferisci non procedere, almeno per adesso, devi tornare indietro: se prosegui per il corridoio blu fino ad arrivare alla curva verso sinistra e continuare in quella direzione vai al **130**, se invece vuoi entrare nel corridoio nero vai all'**82**.

493

Ti trovi in una piccola stanza quadrata. Se possiedi il codice A7 vai al **248**, altrimenti vai al **169**.

494

La pulsantiera è composta da un cavo alla cui estremità sono presenti tre pulsanti su un supporto rettangolare.
Il primo pulsante è di colore rosso: accanto c'è la scritta "attenzione".
Il secondo pulsante è di colore bianco: accanto c'è la scritta "scintilla".
Il terzo pulsante è di colore nero: accanto c'è la scritta "shock".
Se vuoi puoi premere uno dei pulsanti:
pulsante rosso: vai al **291**.
pulsante bianco: vai al **219**.
pulsante nero: vai al **290**.
Se non vuoi premere nessuno dei pulsanti vai al **293** per esaminare la scatola, oppure al **74** per uscire.

495

Arrivi nei pressi della grata. E' piuttosto massiccia ed è fatta di acciaio. Purtroppo è chiusa, quindi non puoi passare, ma possiede una serratura con sopra incisa la lettera B.
Se possiedi la chiave B puoi aprire la grata (vai al **499**). Se non possiedi la chiave B, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, devi tornare indietro e dirigerti verso la curva in fondo (vai al **166**).

496

Se possiedi il codice B2 vai al **502**, altrimenti vai al **320**.

497

Esci dalla stanza e ti trovi nuovamente nel corridoio dal quale sei venuto. Voltandoti a sinistra, vedi che dopo circa dieci metri il corridoio è interrotto da una grata; a destra, invece, c'è una curva, quindi non riesci a vedere cosa c'è dopo. Se vuoi andare a sinistra verso la grata vai al **166**, se invece vuoi procedere a destra verso la curva vai al **529**.

498

Se possiedi il codice D10 vai al **393**, altrimenti vai al **315**.

499

Apri la grata, che si richiude alle tue spalle una volta che sei passato. Il corridoio continua in leggera salita, e dopo qualche metro termina con una scala a pioli che sale verso l'alto. Osservi bene la scala cercando eventuali pericoli, ma non senti alcun rumore e non percepisci alcun pericolo. Se vuoi salire la scala a pioli per dirigerti al piano sovrastante vai al **195**, altrimenti devi tornare indietro verso la grata (vai al **210**).

500

Scivoli prima di riuscire a prendere le provviste e cadi sul piedistallo al quale è attaccata la catena del rettile (perdi 2 punti di Energia). Se sei ancora vivo, puoi provare nuovamente a prendere le provviste vai al **211**. Se invece vuoi aprire la porta per uscire vai al **379**.

501 (Fig. 4)

"Allora le prenderò con la forza…", continua l'uomo. Ma perché vuole tutte le tue chiavi? Forse è rimasto chiuso in quella stanza, ed ora che sei entrato tu ha finalmente l'occasione di uscire. "Non voglio ammazzarti: se davvero vuoi uscire puoi farlo. Ecco, la porta è ancora aperta...", cerchi di rassicurarlo. Ma l'uomo non vuole saperne di lasciarti andare, e continua ad insistere per avere tutte le chiavi che possiedi. Purtroppo non hai modo di pensare ancora, perché l'uomo si lancia contro di te.

Prigioniero: Energia: 30, Danno: 2D+4, Protezione: 6, Combattività: 5, Resistenza: 12.

Se vinci vai al **24**. Se fuggi vai al **287**.

502

La porta si apre automaticamente appena ti avvicini: con molta probabilità è presente un sensore di movimento. L'ambiente al di là della porta, tuttavia, è estremamente gelido: la temperatura è diversi gradi sotto lo zero. Una permanenza prolungata al suo interno potrebbe ucciderti. Dall'entrata, cerchi di capire se ci sia qualche oggetto per cui valga la pena provare ad entrare, ma la stanza è completamente vuota, quindi decidi di non correre rischi. Se vuoi avvicinarti al piedistallo vai al **313**, se vuoi esaminare lo scrigno vai al **157**. Se invece vuoi uscire vai al **386**.

(Fig. 4) L'uomo non vuole saperne di lasciarti andare, e continua ad insistere per avere tutte le chiavi che possiedi.

503

Riesci ad estrarre l'armatura dalla struttura metallica, ma mentre compi l'ultimo sforzo la corazza si stacca di colpo facendoti cadere all'indietro. Nella caduta, sbatti violentemente la testa a terra, rimanendo momentaneamente stordito (perdi un'Abilità a tua scelta). Ti rialzi dopo un paio di minuti: l'armatura è ancora tra le tue mani (prendi nota del codice D9 e sostituisci l'armatura che avevi con questa che hai appena estratto dalla rete metallica). Se vuoi esaminare il ripiano vai al **178**, se vuoi avvicinarti al vaso vai al **319**. Se invece decidi di uscire, una volta nel corridoio devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

504

Prima di aprire la porta devi valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 25 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **306**)
riga 25 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **152**).

505

"Voglio sapere chi sono, perché sono qui, chi sono questi pazzi e cosa cercano!", rispondi in tono deciso e spazientito. Con un sospiro, Tishen prova a risponderti: "Ti dirò quello che posso: coloro che cercano di ucciderti sono dei fanatici terroristi: sono entrati di nascosto nel programma che abbiamo creato per voi e lo hanno riempito di trappole. Le porte chiuse, i mostri, i trabocchetti, l'allagamento, le stanze buie, le fobie e tutto il resto sono cose che loro hanno inserito nel nostro programma virtuale al solo scopo di impedirti di arrivare nella Stanza terminale. Vuoi sapere cosa vogliono? Vogliono i dati che sono nella tua testa: loro sono già riusciti ad avere accesso a questi dati, ma finché tu sei in questo mondo parallelo loro non possono utilizzarli pienamente. E' per questo che cercano

di ucciderti: se muori, la connessione a questo programma si interromperà, e loro avranno accesso ai dati. Quello che accade in questo posto, non è altro che una lotta tra noi e loro: noi cerchiamo di spianarti la strada, loro cercano di complicartela. Le guardie con la tuta di pelle nera, ad esempio, stanno dalla nostra parte e sono qui per aiutarti, ma come hai potuto vedere molte sono state uccise; anch'io sono qui per aiutarti, ma spesso non posso entrare in questo programma, altrimenti mi scopriranno ed elimineranno anche me...". La drammaticità del racconto di Tishen ti sconvolge di minuto in minuto. "Chi mi dice che le tue parole sono vere? Chi mi dice che non siete voi i terroristi? Come faccio a fidarmi? Mi chiedi troppo...", rispondi pieno di insicurezze. "Basta parlare, devi raggiungere la Stanza terminale prima che ti uccidano. Se non vuoi credermi, pensa solo a salvarti...". Queste sono le ultime parole di Tishen, dopo di che scompare davanti ai tuoi occhi. Se possiedi il codice F5 vai al **398**, altrimenti vai al **357**.

506

L'uomo è privo di vita: si tratta di una delle guardie con la tuta di pelle nera. Da quello che riesci a vedere, possiede un'arma. Se vuoi prenderla vai al **118**. In caso contrario, puoi avvicinarti al pannello elettrico (vai al **377**) o uscire dalla stanza (vai al **343**).

507

La porta si chiude alle tue spalle: ti trovi in un corridoio blu. Dopo qualche passo arrivi nei pressi di una curva, dalla quale puoi vedere entrambi i bracci del corridoio: da un lato ci sono due stanze e, più in fondo, una porta chiusa; dall'altro vedi solamente una porta alla fine del corridoio. Se vuoi proseguire in direzione delle due stanze vai al **105**, se invece vuoi dirigerti verso la porta alla fine del corridoio blu vai al **512**.

508

Ti avvicini alla vasca: è effettivamente molto piccola, e sembra quasi un fontanile in miniatura. I suoi bordi sono finemente decorati. Istintivamente provi a girare il rubinetto, ma ti accorgi che è rotto. Se vuoi osservare il foro vai al **35**, se vuoi avvicinarti al meccanismo vai all'**86**, se invece vuoi uscire vai al **391**.

509

La ragazza continua a parlarti: "Mi raccomando, non cedere: appena arriverai nella Stanza terminale e ci avrai comunicato i dati di cui abbiamo bisogno, ti riporteremo nella realtà. I nostri destini sono legati a vicenda, e seppure ti abbiamo messo qui abbiamo bisogno di te... e tu hai bisogno di noi, perché noi ti abbiamo già salvato tante volte da morte certa". Passi attraverso l'apertura, e Tishen ti segue. La lastra di pietra si chiude, e vi ritrovate in un corridoio estremamente buio: le pareti non sono più lisce, i pannelli che finora rivestivano gli ambienti che hai esplorato non ci sono più, e ora siete in una galleria estremamente umida e scavata nella nuda roccia. Titubante, rispondi in modo seccato: "E in che modo mi state aiutando, si può sapere?". "Non ti abbiamo detto ancora tutto su questo posto: c'è qualcos'altro che devi sapere...". Vai al **420**.

510

Quasi istintivamente, ti viene da alzare gli occhi verso l'alto e noti la presenza di una fessura su una parete, e ti sembra che contenga qualcosa. Con un salto, afferri l'oggetto: si tratta di uno zaino.

Capienza zaino: 8 oggetti.

Se vuoi puoi prenderlo, ma ricordati di lasciare lì un altro eventuale zaino che già possiedi. Inoltre, all'interno dello zaino, trovi anche un foglio arrotolato. Incuriosito, lo prendi in

mano e lo apri per leggerlo, ma la tua espressione passa rapidamente dalla curiosità all'orrore. Vai al **267**.

511

La porta si chiude alle tue spalle una volta che sei passato. Il corridoio blu continua avvolto nel più totale silenzio. Dopo appena due metri trovi una porta alla tua destra, sulla quale è scritto "Stanza 18": sulla serratura è riportata la lettera E. Più in fondo, prima della curva a destra, c'è un'altra porta sulla sinistra. Se possiedi la chiave E puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 28 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **445**)
riga 28 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **406**)
riga 30 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece vuoi proseguire lungo il corridoio blu vai al **105**.

512

Arrivi alla fine del corridoio blu. Sulla porta che hai davanti a te c'è scritto "Stanza 11", mentre sulla serratura è incisa la lettera C. Se possiedi la chiave C puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 25 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **306**)
riga 25 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **152**)
riga 27 completa: stanza allagata totalmente (vai al **51**).
Se non possiedi la chiave C, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se non vuoi o non puoi entrare, devi necessariamente tornare indietro percorrendo nuovamente il corridoio blu (vai al **305**).

513

Ti avvicini allo strano meccanismo: è formato da due enormi quadranti di forma rotonda, esattamente come i normali orologi, ma privi di lancette. Poco più in alto è presente una piccola manovella, ma quando provi a muoverla ti accorgi che è bloccata. Poiché il meccanismo è totalmente fuori uso, non ti resta che esaminare la mensola (vai al **557**) o avvicinarti alla porta per uscire (vai al **538**).

514

Ti avvicini alla porta, quando nella stanza compare Tishen. "Silenzio, non muoverti...", ti indica sottovoce, "E' vicino, dobbiamo sentire se verrà da questa parte". "Cosa?", replichi tu, totalmente sorpreso. "Svelto, non c'è un minuto da perdere: tra poco l'S.R.M. sarà qui!!". Cerchi di non farti prendere dal panico, ma sei visibilmente teso. "Puoi uscire dalla porta, oppure puoi utilizzare un piccolo passaggio segreto che ti porterà direttamente nella Stanza 8: lì starai al sicuro per qualche minuto". Se vuoi uscire dalla porta vai al **228**, se invece vuoi entrare nel passaggio che ti ha indicato Tishen vai al **310**.

515

Lancia un dado, ed aggiungi 1 al risultato per ogni Abilità che possiedi. Se il totale è pari o superiore a 12 vai al **392**, altrimenti vai al **554**.

516

La parete comincia a cedere: qualcosa sta entrando nella stanza. Percepisci il pericolo e ti dirigi verso una delle due porte, ma la parete cede di colpo: provi a voltarti per fronteggiare il pericolo ma vieni raggiunto da un colpo estremamente violento. Crolli a terra privo di vita: purtroppo la tua avventura finisce qui.

517

Se possiedi il codice G1 vai al **316**, altrimenti vai al **180**.

518

Bevi il liquido: dopo qualche istante ti senti decisamente meglio. Hai appena acquisito 1 punto di Abilità *Forza*. Cancella la fiala dal foglio del personaggio. Se vuoi esaminare il pannello vai al **453**. In alternativa, puoi avvicinarti alla porta ed uscire (vai al **433**).

519

Non hai modo di evitare lo scontro.
Creatura mutante: Energia: 34, Danno: 1D+8, Protezione: 5, Combattività: 8, Resistenza: 12.
Se vinci vai al **263**.

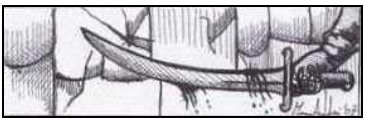
520

Osservando meglio, quello che ti era sembrato un oggetto è in realtà uno straccio gettato a terra accanto alla porta. Se vuoi esaminare la scatola vai al **346**, se vuoi avvicinarti alla gabbia vai al **407**. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11") - requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

521

Ti rendi conto che quel rumore rappresenta quasi sicuramente un pericolo, quindi ti dirigi verso la porta per uscire. Sulla serratura c'è la lettera L. Se possiedi la chiave L puoi aprire la

porta, che si chiude alle tue spalle appena sei passato (vai al **302**). Se non possiedi la chiave L, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, se credi di poter affrontare un eventuale pericolo, puoi iniziare ad esplorare la stanza (vai al **226**).



522

Hai messo il giusto peso sulla bilancia (prendi nota del codice F9). Improvvisamente senti un "clic": osservi la base della bilancia, e ti rendi conto che si è aperto un piccolo contenitore: al suo interno trovi due oggetti. Il primo è un pugnale (Danno: 2D+4). Il secondo è un oggetto più interessante: si tratta di una piccola bilancia con due bracci. Fortunatamente è sufficientemente piccola da poter essere messa nello zaino (occupa il posto di un oggetto). Guadagni inoltre 1 punto di Intelligenza. Aggiorna il foglio del personaggio, dopo di che puoi uscire. Scegli una delle due porte:
porta destra - requisito: possedere la chiave B (se la possiedi vai al **163**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi vai al **442**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

523

Il ripiano crolla definitivamente, e con lui crolla anche il vaso pieno d'acqua, che si infrange in mille pezzi (prendi nota del codice B9). Non ti resta altro da fare che uscire (vai al **187**).

524

Il masso è più pesante di quanto sembri. Inoltre, dando velocemente un'occhiata, capisci che non nasconde nessun passaggio segreto e nessuna botola a terra. Inizi a chiederti chi lo abbia spostato fino a qui, e soprattutto per quale motivo. Tuttavia, esaminando questa parte della stanza, riesci a notare un foro sulla parete: Ti avvicini per esplorare: si tratta di una vera e propria apertura, grande abbastanza per consentire al tuo braccio di arrivare fino in fondo. Osservi la fine dell'apertura ed intravedi un piccolo oggetto: è una piccola fiala contenente uno strano liquido rossastro. La tua prima intenzione è quella di infilare il braccio nell'apertura per prendere la fiala, ma questo gesto è impedito della presenza di un lungo filo spinato attorcigliato: se venissi ferito potresti subire una grave infezione. Se possiedi un guanto bianco vai al **470**, altrimenti non ti resta che rinunciare e uscire (vai al **428**).

525

La stanza è ora allagata parzialmente. Sul lato opposto alla porta c'è uno strano pannello sulla parete; non c'è altro di interessante, a parte un cadavere nell'acqua: probabilmente, chiunque esso sia, è morto affogato. Se vuoi esaminare il pannello vai al **446**. In alternativa, puoi avvicinarti alla porta ed uscire (vai al **276**).

526

Ti avvicini incuriosito alla gabbia, chiedendoti come mai sia stata messa in quel punto, e soprattutto cosa possa contenere di interessante. Nonostante tu sia in questo luogo da parecchio,

non riesci ancora ad abituarti ai meccanismi infernali che si trovano qui. Inoltre, ti accorgi di aver perso la concezione del tempo: quante ore saranno passate? Se possiedi il codice C1 vai al **460**, altrimenti vai al **175**.

527

Con uno sforzo incredibile, sposti la lastra di marmo quanto basta per esaminare cosa c'è dietro (prendi nota del codice G1). Riesci a vedere solo una piccola nicchia, ma guardando bene al suo interno non trovi nulla di interessante. Tuttavia hai guadagnato 1 punto di Abilità *Forza* ed 1 punto di Resistenza. Dopo aver rimesso la lastra nella posizione in cui si trovava, puoi esaminare il mucchio di carta (vai al **478**), avvicinarti al vaso (vai al **261**) o uscire dalla stanza (vai al **544**).

528

Dopo pochi passi arrivi ad un bivio. Davanti a te, il corridoio continua fino ad una porta; alla tua sinistra invece inizia un nuovo corridoio, che continua per circa dieci metri fino a svoltare a sinistra. Se vuoi proseguire lungo il corridoio in cui già ti trovi vai al **364**, se invece vuoi iniziare a percorrere il cunicolo secondario vai al **436**.

529

Arrivi nei pressi della curva verso destra. Da qui puoi vedere entrambi i bracci del corridoio: guardando da un lato, riesci a vedere una porta sulla sinistra e, più avanti, una grata che blocca il passaggio; dall'altro lato, in fondo, intravedi una porta. In entrambe le direzioni ci sono delle ramificazioni secondarie a circa metà corridoio. Se vuoi dirigerti dalla parte della grata vai al **277**, se invece vuoi dirigerti verso la porta in fondo vai al **528**.

530

Rimani qualche secondo in attesa, quasi nella speranza che la ragazza venga per aiutarti. Dopo qualche istante Tishen compare: "Ho visto che sei in difficoltà, quindi sono venuta per aiutarti. Se vuoi posso darti la chiave di cui hai bisogno, ma c'è un prezzo da pagare: devi darmi tre chiavi che già possiedi". Guardi la ragazza con una certa preoccupazione. "Inoltre, puoi usufruire di questo mio aiuto ogni volta che vuoi, ma naturalmente ogni volta che ti aiuterò il numero di chiavi che possiedi diminuirà, e potrai accedere ad un numero sempre minore di stanze. Purtroppo ci sono delle regole a cui devo sottostare, non posso fare altrimenti. Per uscire dal magazzino, devi raggiungere il piano superiore: lassù troverai il passaggio che ti riporterà da dove sei venuto. Inoltre, nei magazzini in cui ti trovi, ci saranno solo tre occasioni in cui potrai trovare alcune delle chiavi che ti mancano, a parte l'aiuto che ti darò io. Decidi in fretta, abbiamo poco tempo a disposizione...". Se vuoi avere da Tishen la chiave di cui hai bisogno, cancella tre chiavi a scelta tra quelle che già possiedi. Se non accetti il cambio, non puoi aprire la serratura. Dopo aver deciso cosa vuoi fare, aggiorna il foglio del personaggio. Tishen scompare: torna al paragrafo da cui sei venuto.

531

Il codice sulla parete è il seguente: 213/3 - MFG.
Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **321**, se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi uscire vai al **244**.

532

Purtroppo non hai modo di esaminare il ripiano, quindi non puoi più uscire da questa stanza. Intrappolato, rimarrai qui fino a che l'acqua non salirà fino a questo livello. La tua corsa verso la salvezza termina qui.

533

La struttura è composta da una strana rete metallica attorcigliata, di forma pressoché sferica. Al centro di questa rete, vedi un'armatura di rame (Protezione: 8). Sembra quasi che la corazza sia stata rinchiusa in questa rete, ma ne ignori il motivo. Se vuoi prendere l'armatura, dovrai comunque cercare di allargare il più possibile la rete in modo da poterla tirare via una volta aperto un varco abbastanza grande. Per farlo, tuttavia, è necessario possedere i seguenti requisiti:

6 punti di Abilità *Forza*

6 punti di Abilità *Agilità*

almeno 50 punti di Energia.

Se possiedi questi requisiti e vuoi prendere l'armatura, vai al **503**.

Se non possiedi i requisiti, oppure non intendi prendere l'armatura, devi scegliere cosa fare: se vuoi esaminare il ripiano vai al **178**, se vuoi avvicinarti al vaso vai al **319**. Se invece decidi di uscire, una volta nel corridoio devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

534

Il piedistallo sembra molto antico. Il calice, a prima vista vuoto, contiene in realtà una piccola boccetta. Ti avvicini per verificarne il contenuto, e ti accorgi che si tratta di una pozione di Kitran.

Dopo aver deciso se prenderla o meno (se la prendi, annota il codice B10), puoi uscire dalla stanza (vai al **48**).

535

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato* ti dirigi nuotando verso la porta con lo scopo di aprirla

velocemente (vai al **379**). Se invece non possiedi l'Abilità *Fiato*, muori affogato e la tua avventura termina qui.

536

La parete presenta uno strano codice, del quale però hai già preso nota. Se vuoi avvicinarti all'uomo vai al **321**, se vuoi osservare le sfere a terra vai al **23**, se invece vuoi uscire vai al **244**.

537

Se possiedi il codice A6 vai al **382**, altrimenti vai al **415**.

538

Ti avvicini alla porta e la osservi da vicino: sulla serratura c'è la lettera L. Se possiedi la chiave L puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei passato (vai al **302**). Se non possiedi la chiave L, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).
Se invece vuoi esplorare la stanza, hai due alternative:
- se possiedi il codice E7 vai all'**84**;
- se non possiedi il codice E7 vai al **226**.

539

Svolti a sinistra, poi di nuovo a destra, e ti trovi davanti ad una porta. Appena ti avvicini, tuttavia, il rumore stridente che hai appena sentito si fa sempre più lontano, fino a scomparire del tutto. Rimani in attesa qualche altro secondo, ma non senti più nulla. Cerchi di riprendere il controllo della situazione: ti trovi davanti alla "Stanza 5", sulla cui serratura c'è la lettera A. Accanto alla porta, sulla destra, c'è una scala a pioli che scende verso il basso. Se possiedi la chiave A puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:

riga 24 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **328**)
riga 24 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **480**).
La porta si chiude alle tue spalle dopo che sei entrato. Se non possiedi la chiave A, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se vuoi scendere la scala a pioli per esplorare il livello inferiore vai al **384**. Se invece vuoi tornare indietro per esplorare altri ambienti che prima non hai potuto esplorare per via della tua fuga improvvisa vai al **278**.

540

Muovi la leva verso l'alto (prendi nota del codice C2 e, se li possiedi, cancella i codici G2 e C1). Improvvisamente il pavimento sotto i tuoi piedi cede di colpo, e tu perdi l'equilibrio, cadendo all'indietro e sbattendo la testa a terra. Il colpo subito ti fa perdere un'Abilità a tua scelta. Evidentemente hai posizionato la leva in modo errato. Se vuoi tentare di nuovo a muovere la leva vai al **171**. Se ti avvicini alla fessura vai al **388**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:
la porta senza iscrizioni (requisito: possedere la chiave G. Una vola aperta la porta vai al **215**)
la porta della "Stanza 3" (requisito: possedere la chiave H. Vai al **356**).
Se vuoi aprire una di queste porte, ma non possiedi la chiave, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

541

Inizi ad esaminare la stanza.
Se possiedi il codice E5 vai al **159**.
Se possiedi il codice C9 vai al **430**.
Se possiedi il codice D5 vai al **456**.
Se possiedi i codici C9 e D5 vai al **430**.
Se non possiedi nessuno di questi codici vai al **456**.

542

Avvolto nel silenzio del corridoio arrivi nei pressi di una scala, che scende al livello inferiore. I gradini sono abbastanza consumati, ma la scala è perfettamente percorribile. Se vuoi scendere vai al **255**. In caso contrario, devi decidere se proseguire verso la porta alla fine del corridoio (vai al **41**) oppure verso la curva (vai al **214**).

543

Ti trovi in una piccola stanza piuttosto buia. Se possiedi il codice D4 vai al **101**, altrimenti vai al **414**.

544

Ti avvicini alla porta, sopra la quale c'è scritto "Stanza 2"; osservi la serratura e vedi che riporta la lettera H. Se possiedi la chiave H puoi aprire la porta, ma prima devi valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 19 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **493**)
riga 19 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **447**).
Se non possiedi la chiave H, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). In alternativa, puoi esplorare la stanza (vai al **50**).

545 (Fig. 5)

Se prendi la pietra sferica annota il codice A10.
Se prendi la pietra ovale annota il codice A4.
Se prendi la pietra affusolata annota il codice B7.
Se prendi la pietra a forma di parallelepipedo annota il codice F7.
Se prendi la pietra cubica annota il codice D8.
Dopo aver preso una delle pietre, le altre scompaiono (puoi rimettere nello zaino gli oggetti che hai eventualmente pesato). Se vuoi avvicinarti alla struttura metallica vai al **569**, se vuoi avvicinarti al vaso vai al **319**. Se invece intendi uscire, una volta nel corridoio devi decidere se procedere a sinistra verso il corridoio blu (vai al **304**) o a destra verso il bivio e la curva (vai al **437**).

546

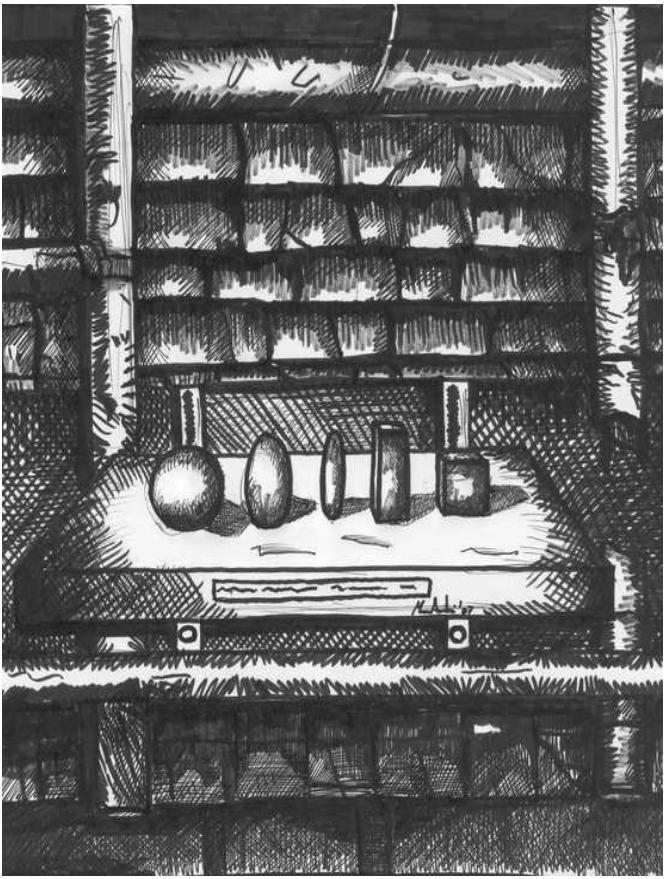
Alla sinistra del masso si apre un piccolo corridoio: è abbastanza stretto ed estremamente buio. Se vuoi provare a muovere il masso vai al **312**, se vuoi esplorare il corridoio vai al **132**. Se invece vuoi uscire vai al **428**.

547

Ti avvicini al piedistallo, ma il calice dorato che hai visto non sembra particolarmente utile. Non trovando altri particolari interessanti, decidi di uscire (vai al **48**).

548

La stanza viene sommersa completamente e qualsiasi cosa stessi facendo viene interrotta. Se possiedi l'Abilità *Fiato*, esci velocemente dalla stanza ed affronti nuotando il corridoio fino alla curva, quindi svolti a sinistra. Purtroppo, arrivato davanti alla scala, la tua riserva d'aria finisce: tutto il corridoio è completamente pieno d'acqua, così come le Stanze 11 e 12, e



(Fig. 5) Puoi prendere solo una delle pietre presenti sul ripiano: il peso ti dirà qual è quella giusta.

non avresti mai fatto in tempo a raggiungerle per tentare di salvarti. La tua avventura termina qui.

549

Il codice sulla parete è il seguente: 123/2 - DXQ.
Esci dalla stanza (vai al **244**).

550

Riesci ad afferrare la pietra e a ritirare il braccio prima che la lama ti ferisca (prendi nota del codice C5). Osservi l'oggetto: si tratta di un piccolo zaffiro blu. Dopo aver aggiornato il foglio del personaggio, ti avvicini alla porta (vai al **181**).

551

Il masso è più pesante di quanto sembri. Inoltre, dando velocemente un'occhiata, capisci che non nasconde nessun passaggio segreto e nessuna botola a terra. Inizi a chiederti chi lo abbia spostato fino a qui, e soprattutto per quale motivo. Tuttavia, esaminando questa parte della stanza, riesci a notare un foro sulla parete: Ti avvicini per esplorare: si tratta di una vera e propria apertura, grande a sufficienza per consentire al tuo braccio di arrivare fino in fondo. Osservi la fine dell'apertura ed intravedi un piccolo oggetto: è una piccola fiala contenente uno strano liquido rossastro. La tua prima intenzione è quella di infilare il braccio nell'apertura per prendere la fiala, ma questo gesto è impedito della presenza di un lungo filo spinato attorcigliato: se venissi ferito potresti subire una grave infezione. Se possiedi un guanto bianco vai al **483**, altrimenti non ti resta che rinunciare e dirigerti verso l'altare di pietra (vai al **498**) o uscire dalla stanza (vai al **428**).

552

Inizi a guardarti intorno, quando improvvisamente vedi una sagoma che si scaglia contro di te. Non hai tempo per

ragionare. Tira un dado, ed aggiungi 1 al punteggio ottenuto per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi. Se il punteggio così ottenuto è superiore a 8 vai al **288**, altrimenti vai al **110**.

553

Ti avvicini all'oggetto: si tratta di un guanto bianco. Se vuoi puoi prenderlo (se lo fai, prendi nota del codice E10; il guanto va messo nello zaino come oggetto). Se vuoi esaminare la scatola vai al **346**, se vuoi avvicinarti alla gabbia vai al **407**. Se vuoi uscire, scegli una delle due porte:
porta destra ("Stanza 11")- requisito: possedere la chiave H (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **504**);
porta sinistra - requisito: possedere la chiave F (se la possiedi e vuoi aprirla vai al **353**).
Se non possiedi la chiave che hai intenzione di utilizzare, puoi farti aiutare da Tishen a prenderla (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro).

554

La lama ti ferisce, causandoti un Danno di 2 punti di Energia. Se vuoi provare a fare un altro tentativo, lancia nuovamente un dado, ed aggiungi 1 al risultato per ogni Abilità che possiedi. Se il totale è pari o superiore a 12 vai al **392**, altrimenti vai al **352**. Se invece non vuoi effettuare un altro tentativo, puoi esaminare la vasca (vai al **62**), avvicinarti al meccanismo (vai all'**86**) o uscire dalla stanza (vai al **391**).

555

Quello a terra è un panno di cotone: puoi prenderlo se vuoi (in questo caso ricordati di segnarlo nel foglio del personaggio, e prendi nota del codice C7). Se desideri esaminare i libri vai al **564**, se invece vuoi uscire vai al **514**.

556

La mensola non riesce a sostenere il tuo peso: la parte alla quale ti tieni aggrappato cede improvvisamente, facendoti cadere. La caduta non ha avuto conseguenze gravi, quindi non hai subito nessun danno particolare; tuttavia, perdi un'Abilità a tua scelta per via del contraccolpo subito. Dopo aver cancellato dal foglio del personaggio una tra le Abilità che possiedi, vai al **56** per esaminare il meccanismo, oppure vai al **538** per avvicinarti alla porta.

557

Potresti salire fino alla mensola utilizzando le scanalature del muro come appigli.
Requisito: possedere l'Abilità *Arrampicata*.
Se possiedi il requisito vai al **472**, altrimenti puoi esaminare il meccanismo (vai al **56**) o avvicinarti alla porta per uscire (vai al **538**).

558

L'altare di pietra non sembra molto antico, ma è decisamente molto deteriorato: le piante rampicanti che invadono la stanza lo avvolgono alla base quasi completamente, dandogli un'aria gelida e spettrale. Sull'altare, tuttavia, vedi un involucro contenente qualche provvista ed una piccola corazza (Protezione: 5). Le provviste possono farti guadagnare 10 punti di Energia. Inoltre guadagni l'Abilità *Sicurezza*.
Quando hai deciso se vuoi prendere qualcosa, annota il codice D10 ed aggiorna il foglio del personaggio. Se vuoi provare a muovere il masso vai al **203**, se vuoi esplorare il corridoio vai al **373**, se invece vuoi uscire vai al **428**.

559

Riesci a prendere le provviste, dopo di che ti lasci cadere (guadagni l'Abilità *Arrampicata*). Le provviste che hai trovato

sono in grado di farti guadagnare 20 punti di Energia (prendi nota del codice F2). Poiché nella stanza non c'è altro di interessante, decidi di aprire la porta ed uscire. Vai al **379**.

560

La clessidra magica pesa 800 grammi. Torna al **185**.

561

Il ciondolo di cristallo pesa 65 grammi. Puoi mettere sul braccio della bilancia quanti ciondoli vuoi, se ne possiedi più di uno: in questo caso, il peso totale è dato dal numero di ciondoli da te inserito. Torna al **185**.

562

Con uno sforzo incredibile, sposti la lastra di marmo quanto basta per esaminare cosa c'è dietro, ma non trovi nulla. Dopo aver rimesso la lastra nella posizione in cui si trovava, puoi esaminare il mucchio di carta (vai al **478**), avvicinarti al vaso (vai al **261**) o uscire dalla stanza (vai al **544**).

563

Inizi a percorrere il corridoio blu. Dopo appena due metri trovi una porta alla tua destra, sulla quale è scritto "Stanza 18": sulla serratura è riportata la lettera E. Più in fondo, prima della curva a destra, c'è un'altra porta sulla sinistra. Se possiedi la chiave E puoi aprire la porta, ma devi prima valutare la situazione della stanza in base alla Scheda di Allagamento:
riga 28 ancora incompleta: stanza asciutta (vai al **445**)
riga 28 completa: stanza allagata parzialmente (vai al **406**)
riga 30 completa: stanza allagata totalmente - non puoi entrare.
In alternativa, puoi farti aiutare da Tishen a prendere la chiave (in questo caso vai al **265**, ma prendi nota di questo paragrafo, in quanto il **265** non ti porterà indietro). Se invece vuoi proseguire lungo il corridoio blu vai al **105**.

564

Se possiedi il codice C8 vai al **216**, altrimenti vai al **351**.

565

Decidi di accettare la proposta di Tishen, che nel frattempo continua a parlarti: "Mi raccomando, non cedere: appena arriverai nella Stanza terminale e ci avrai comunicato i dati di cui abbiamo bisogno, ti riporteremo nella realtà. I nostri destini sono legati a vicenda, e seppure ti abbiamo messo qui abbiamo bisogno di te...e tu hai bisogno di noi, perché noi ti abbiamo già salvato tante volte da morte certa". Passi attraverso l'apertura, e Tishen ti segue. La lastra di pietra si chiude, e vi ritrovate in un corridoio estremamente buio: le pareti non sono più lisce, i pannelli che finora rivestivano gli ambienti che hai esplorato non ci sono più, e ora siete in una galleria estremamente umida e scavata nella nuda roccia. Titubante, rispondi in modo seccato: "E in che modo mi state aiutando, si può sapere?". "Non ti abbiamo detto ancora tutto su questo posto: c'è qualcos'altro che devi sapere...". Vai al **420**.

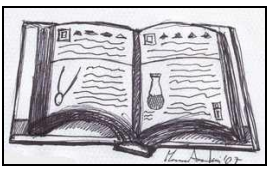
566

Bevi la fiala (cancellala dal foglio del personaggio). Il liquido ha un sapore amaro. Improvvisamente senti un dolore lancinante allo stomaco, e cadi a terra. Purtroppo il liquido che hai appena bevuto ti impedisce di muoverti per un po': nel frattempo, purtroppo, il livello dell'acqua continua a salire (aggiungi 20 crocette nella Scheda di Allagamento). Se, in seguito a questa aggiunta, l'acqua invade totalmente la stanza in cui ti trovi, muori annegato senza avere la possibilità di salvarti (se bevi questa fiala in un altro librogame, ricordati comunque di aggiungere 20 crocette nell'apposita scheda). Perdi tutta la tua Combattività e tutti i punti di Abilità *Forza*

che possiedi per via dell'indebolimento. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

567

Inizi ad arrampicarti sulla parete. Una volta arrivato all'altezza del ripiano, vedi che sopra di esso, in fondo, c'è un piccolo vaso. Deciso ad esaminarlo, ti inginocchi sul ripiano e procedi verso il vaso. Purtroppo però, una parte della struttura sembra non riuscire a sopportare il tuo peso, ed inizia a cedere. Se possiedi un valore di Abilità *Agilità* pari o superiore a 4 vai al **160**, altrimenti vai al **119**.



568

Appena tocchi il cavo, sei colpito da una scossa elettrica. A livello fisico, non subisci nessun danno, ma vieni colpito dall'*Electrofobia*. Se eri già stato colpito dalla *Bibliofobia*, questa guarisce nello stesso momento in cui prendi la scossa. Se invece non eri stato colpito dalla *Bibliofobia*, oltre ad essere colpito dall'*Electrofobia* perdi anche 1 punto di Intelligenza. Se ti avvicini all'uomo a terra vai al **31**, se invece vuoi uscire vai al **343**.

569

Se possiedi il codice D9 vai al **234**, altrimenti vai al **533**.

570

Inserisci la chiave nella serratura. Rimani qualche istante immobile: sei riuscito a salvarti da una serie incredibile di pericoli, ma quello che sei riuscito a scoprire ti mette in corpo un'immensa inquietudine. Cosa ci sarà oltre quella porta? E cosa troverai nella Stanza terminale? Respiri profondamente per cercare di calmarti, ma non ci riesci. Giri lentamente la chiave: la porta inizia ad aprirsi. Pronto ad ogni evenienza, stringi con decisione la tua arma e rompi gli indugi, aprendo di scatto la porta.

ALLAGAMENTO

2

progetto mortale

Affronta i misteri e le insidie
di un luogo ostile a te sconosciuto
per trovare la via d'uscita:
la tua salvezza dipende solo da te.

In questo libro il protagonista sei tu.
Per proseguire nel tuo cammino
è necessaria una chiave
che troverai nei magazzini sotterranei
della prigione in cui ti trovi.
Ma la missione non sarà semplice:
a causa di una perdita d'acqua
presto i magazzini saranno allagati,
e tu non potrai più recuperare la chiave.
Ma non è tutto: alcuni enigmi
troveranno risposte inquietanti,
minando le tue certezze
e cercando di deviarti dal tuo obiettivo.
Inizia una folle corsa contro il tempo
per la tua salvezza.

In questo libro il protagonista sei tu.
Preparati a far parte del Progetto mortale.

Copertina illustrata da Massimiliano "The Black Swordsman" Amadesi
http://www.librogame.altervista.org

librinostri